MEGA HIRO

100% ANIME 100% ACCIÓN

Nº 25
2,95

NARUTO

10 MANDAMIENTOS NINJA

POKÉMON

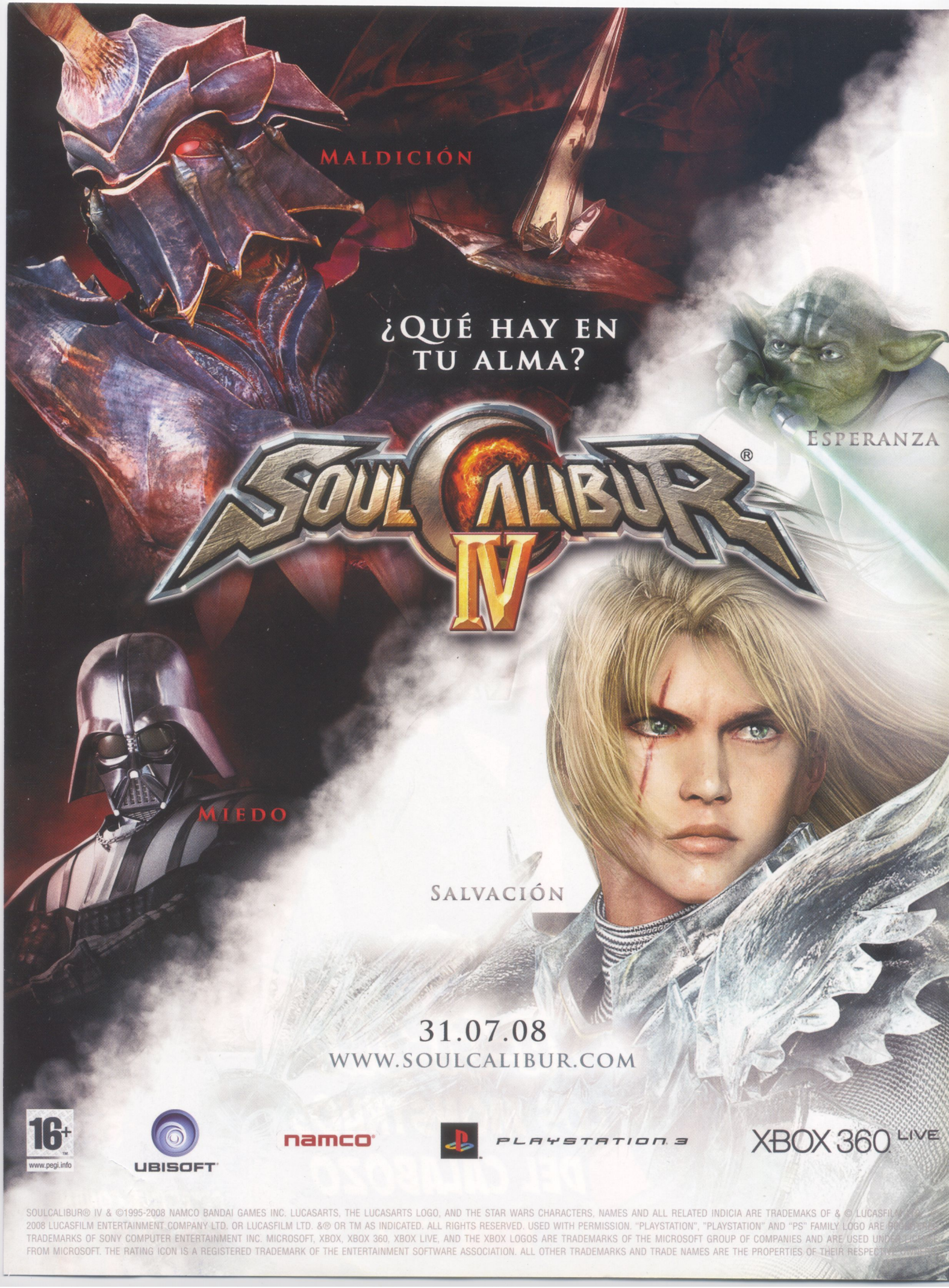
EL TRAVIESO AIPOM

3 PÓSTERS

YU-GI-OH!
LOS MONSTRUOS DEL CALABOZO

DETECTIVE CONAN
LLEGA A TU WII

panini revistas



SOULCALIBUR® IV & ©1995-2008 NAMCO BANDAI GAMES INC. LUCASARTS, THE LUCASARTS LOGO, AND THE STAR WARS CHARACTERS, NAMES AND ALL RELATED INDICIA ARE TRADEMAKS OF & © LUCASFILM [illegible] 2008 LUCASFILM ENTERTAINMENT COMPANY LTD. OR LUCASFILM LTD. &® OR TM AS INDICATED. ALL RIGHTS RESERVED. USED WITH PERMISSION. "PLAYSTATION", "PLAYSTATION" AND "PS" FAMILY LOGO ARE [illegible] TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. MICROSOFT, XBOX, XBOX 360, XBOX LIVE, AND THE XBOX LOGOS ARE TRADEMARKS OF THE MICROSOFT GROUP OF COMPANIES AND ARE USED UND[illegible] FROM MICROSOFT. THE RATING ICON IS A REGISTERED TRADEMARK OF THE ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION. ALL OTHER TRADEMARKS AND TRADE NAMES ARE THE PROPERTIES OF THEIR RESPECTIV[illegible]

MEGA HIRO

¡Todo lo bueno se acaba, incluso las vacaciones! Es hora de volver al cole, hincar los codos y despedirse del buen tiempo. En ***Mega Hiro*** queremos haceros más llevadero este duro trago, y hemos preparado un número repleto de contenidos interesantes: desde nuestro ***Yu-Gi-Oh!*** de portada, pasando por ***Naruto, Bola de Dragón Z*** o ***Pokémon***, no dejamos de repasar ni una de las series de anime más potentes del momento. Por si no tenéis suficiente, también tenéis un reportaje especial con las series más jugosas emitidas este verano en televisión. Además, claro, están las secciones habituales, entre las que hay que destacar especialmente la de videojuegos. Y es que, como sabemos que hay mucho consolero entre vosotros, a partir del próximo número nuestra querida ***Mega Hiro*** pasará a tener ocho páginas más, que dedicaremos íntegramente al mundo de los videojuegos. ¡Preparaos, porque se avecinan novedades!

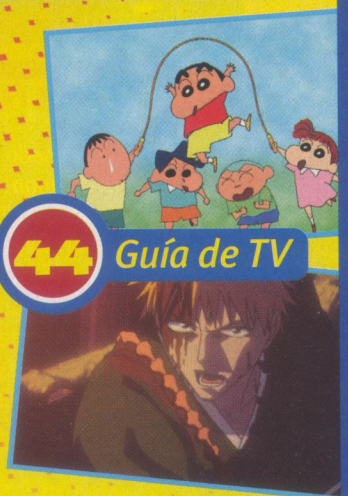
6 Yu-Gi-Oh! El duelo de monstruos del calabozo

8 BDZ Cell entra en escena

17 Bleach Las 13 divisiones de la Sociedad de Almas

20 Big in Japan Mahou Sensei Negima

24 Pósters



44 Guía de TV

ÍNDICE

MEGA HIRO 25

4 Noticias
Lo que tienes que saber

6 Yu-Gi-Oh!
El duelo de monstruos del calabozo

8 Bola de Dragón Z
Cell, en busca de la perfección

10 Naruto
Los 10 mandamientos de un ninja

12 Pokémon
Aipom, el Pokémon más travieso

14 Bleach
Las 13 divisiones de la Sociedad de Almas, parte 3

16 Detective Conan
El mejor detective de Japón

18 Inuyasha
Kagome en su tiempo

19 One Piece
El arma climática de Nami

20 Big in Japan
Mahou Sensei Negima

21 Ficha
Seto Kaiba

23 Concurso
Space Chimps

24 Superpósters
Yu-Gi-Oh! GX
Dragon Quest
Naruto

30 Concurso
Dragon Ball Z Burst Limit

31 Guía de episodios
Naruto

34 Reportaje especial
Las series del verano

36 Videojuegos
- Detective Conan: La investigación de Mirápolis
- Soul Calibur IV
- Naruto Ultimate Ninja 3
- Final Fantasy IV
- Dragon Quest: Capítulos de los Elegidos

40 Anime Dvd
- Super Gol
- Alí Babá y los cuarenta ladrones
- La isla del tesoro

42 Votaciones
Vuestros favoritos

44 Guía de televisión
Lo que no te puedes perder

46 Guía manga
Las últimas novedades editoriales

48 Pasatiempos
¿Sabrías resolverlos todos?

50 Formulario concursos
Rellénalo, recórtalo y envíalo...

DIGIMON DATA SQUAD SE ESTRENA EN TELEVISIÓN

Sin duda, estamos ante uno de los estrenos más potentes de lo que queda de año. Bajo el nombre ***Digimon Data Squad*** (***Digimon Savers*** en el original), Arait Multimedia trae a España las aventuras de un grupo de chavales y sus increíbles amigos digimon. ¡Su emisión comenzará en cuestión de semanas!

El protagonista de la historia es Marcus Damon, un adolescente que suele entretenerse con peleas callejeras. Un día encuentra a Agumon, que ha escapado de una agencia secreta gubernamental: el DATS. Es decir, el Digimon Data Squad, que actúa en la sombra para proteger a la humanidad de los digimon más violentos y poderosos de Mundo Digital. Pronto, Marcus y Agumon se hacen buenos amigos. Junto con dos parejas más de humano y digimon (Thomas y Gaomon por un lado, y Yoshi y Lalamon por otro), los chicos se van a tener que enfrentar a la amenaza que sobreviene del Mundo Digital.

Desde el año 2000, en que se estrenó la primera temporada, las cuatro series protagonizadas por estos monstruos digitales han sido un exitazo de audiencia entre el público infantil. ¡Seguro que ***Digimon Data Squad*** también da la campanada!

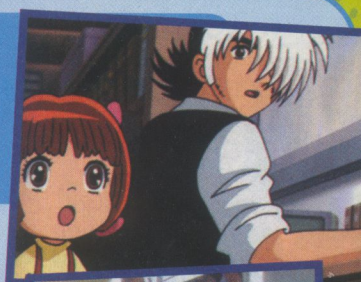
PANINI LANZARÁ *BIOMEGA* EN EL SALÓN DEL MANGA

Finales de octubre es el momento elegido por Panini para iniciar la edición de ***Biomega***, una de sus nuevas colecciones. Su creador es Tsutomu Nihei, autor de la aclamada ***Blame!*** y de ***Wolverine: Snikt!***, una personal visión del Lobezno de Marvel que fue editada por Panini Comics.

Biomega se ambienta en un futuro post apocalíptico. La poderosa Industrias Pesadas Toha ha convertido a Zoichi Kanoe en un androide de base humana y le ha dado una misión: encontrar a "inmortales", personas que han conseguido resistir un peligrosísimo y contagioso virus que asola el planeta, el N5S. Los que no están inmunizados contra él se convierten en una especie de zombis. Sobre su moto, cuya representación holográfica es su compañera Fuyu, Zoichi va de un lado a otro intentando adelantarse a los planes de la Fundación de Recuperación de Datos.

El ritmo de edición de este manga será algo lento, dado que hasta la fecha únicamente se han publicado 4 tomos en Japón.

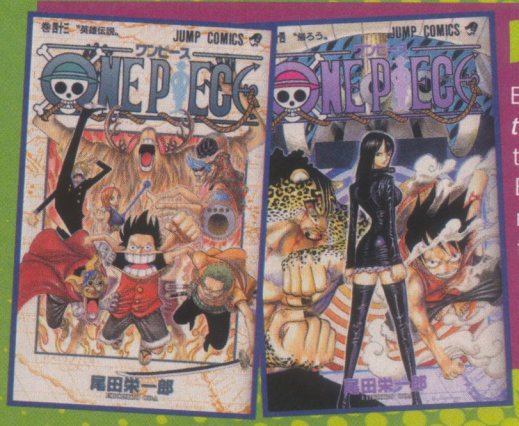
LUK TRAE EL ANIME BLACK JACK



La inmortal obra maestra de Osamu Tezuka, el "dios del manga", está de enhorabuena. Primero fue el manga, que Ediciones Glénat publica bimestralmente. Luego, la edición de los 10 OVA en DVD, a manos de Jonu Media. Y ahora, Luk International prepara el desembarco de la serie animada en nuestro país.

A lo largo de 83 episodios, el genial cirujano clandestino Black Jack emplea toda su pericia en las operaciones más extrañas y arriesgadas. Hombre de oscuro pasado y trato frío, la medicina y la ciencia se dan la mano en sus cirugías. Black Jack tiene como ayudante a una cría huérfana, Pinoko, que siempre está a su lado. Con ella recorre mundo, guiándose únicamente por el dinero y la justicia para aceptar encargos.

Al igual que otras series aún inéditas del catálogo de Luk, como ***Mr. Ajikko***, el rey del sushi o ***Tutor Hitman Reborn!***, se espera que ***Black Jack*** llegue a televisión en 2009.



MÁS TOMOS DE ONE PIECE PARA OTOÑO

El mes pasado te avisábamos de los planes de edición de los próximos volúmenes de ***Detective Conan***. Ahora, hacemos lo propio con otra de las colecciones "paradas" de Planeta DeAgostini Comics, ***One Piece***.

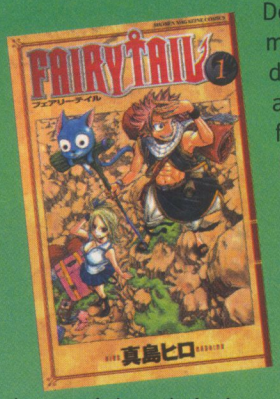
El último tomo a la venta es el 42, que apareció en marzo. Tras unos problemas con los materiales que han provocado el retraso en su lanzamiento, la editorial anuncia que el tomo 43 saldrá a la venta en octubre y un mes más tarde aparecerá el 44 para compensar dicho retraso. Cabe recordar que, oficialmente, la edición de ***One Piece*** es trimestral. Esto significa que el siguiente volumen, el 45, no saldría hasta las primeras semanas de 2009 y, coincidiendo con el Salón del Cómic de Barcelona, en abril, aparecería el 46.

ESTRENO DE DINOSAUR KING EN JETIX

Tal y como anunciamos a comienzos de año, el inicio del otoño trae a España ***Dinosaur King,*** un exitosa serie de anime protagonizada por dinosaurios. Y no lo hace sola, ya que el 5 de septiembre está previsto el lanzamiento del videojuego, que promete funcionar muy bien en la campaña de Navidad. La serie llegará a la parrilla de Jetix el próximo 13 de septiembre, y podrás seguirla de lunes a viernes a las 13:20 y a las 20:00, y los fines de semana a las 10:15.

Max Taylor, Zoe Drake y Rex Owen son tres amigos que forman el D-Team, el "equipo D". Son tres amantes de los dinosaurios que ayudan de vez en cuando en el laboratorio paleontológico del doctor Spike, padre de Max. Una mañana ven caer algo como un meteorito del cielo y van al bosque a ver qué es. Allí encuentran tres piedras con una carta pegada. Cuando la tocan, activan su interior, del que salen tres dinosaurios. En ese momento aparece el doctor Z, líder del Alpha Gang, que planea apoderarse del mundo gracias a esas cartas. ¡Una increíble lucha entre dinosaurios acaba de comenzar!

NORMA EDITARÁ FAIRY TAIL EN NOVIEMBRE



Desde luego, será uno de los títulos estrella del próximo Salón del Manga de Barcelona, que se celebrará del 30 de octubre al 2 de noviembre. Norma Editorial apuesta por el cómic para chicos con que está triunfando Hiro Mashima en Japón. De ese mismo autor, Norma ya publica bimestralmente ***Rave.***

Lucy es una joven hechicera que desea unirse al gremio de magos, el Fairy Tail. En su camino hacia la sede del gremio conoce a Natsu. El chico está buscando un dragón llamado Igneel, que pertenece al famoso mago Salamander. Tras unas cuantas peripecias, ¡Lucy se entera de que Natsu es el mismísimo Salamander!. El chico, sorprendido por sus dotes mágicas, la invita a entrar en el Fairy Tail. A partir de entonces forman un equipo que viaja de aquí para allá cumpliendo las misiones que les son encomendadas. Y en más de una ocasión deben enfrentarse a temibles magos oscuros.

Aventura, acción, un dibujo atractivo y unos personajes muy chulos. Eso es ***Fairy Tail,*** considerado "un ***One Piece*** con magos en vez de piratas". Todo un halago, ¿verdad?

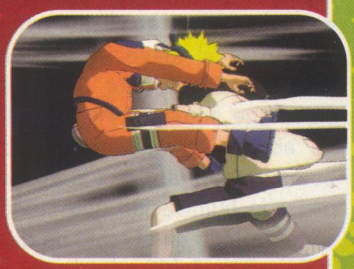
EVENTOS OTAKUS

- **19, 20 y 21 de septiembre**
  XII Jornaícas de manga, anime y cultura japonesa de Zaragoza (Centro de Historia de Zaragoza)

A PARTIR DE OCTUBRE. MÁS VIDEOJUEGOS EN MEGA HIRO

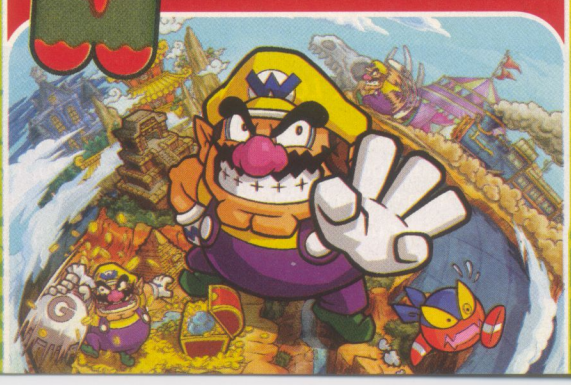
Sabemos que muchos de vosotros sois grandes aficionados a los videojuegos, así que en **Mega Hiro** hemos decidido daros una ración extra de lo que más os gusta.

Por lo tanto, a partir del próximo número vuestra revista favorita pasará de tener 52 páginas a tener 60 y estrenará una nueva (y ampliada) sección de videojuegos en la que no sólo tendrán cabida los títulos de anime que van apareciendo en nuestro mercado, sino también las novedades mensuales más potentes de cada consola... ¡para que estés al día de los mejores juegos y no te pierdas nada de nada!



Pero no te creas que no habrá juegos de estética anime, porque los próximos meses vienen muy completitos con novedades como *Naruto Ultimate Storm*, el originalísimo *Ninjatown* o, a medio plazo, *Bleach: Dark Souls*.

Por último, un detalle importante: la sección no sólo crecerá en páginas, sino también en otras cosas. ¡Y es que tendremos más concursos y sorteos que nunca! ¡Prepárate para descubrir muchas sorpresas a partir del mes que viene en la flamante y ampliada sección de videojuegos de tu **Mega Hiro**!



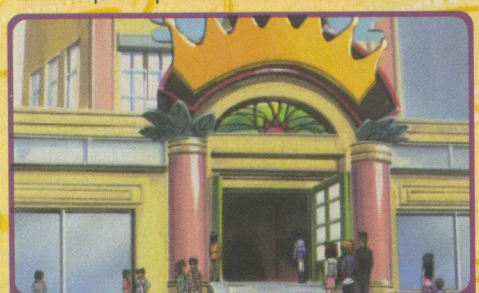
El duelo de monstruos del calabozo

LOCALIA

Tras la aventura virtual en la Kaiba Corp., Yugi y sus amigos se enfrentan a un nuevo enemigo. Es Duke Devlin, el creador de un juego que mezcla los dados con las criaturas del duelo de monstruos. Duke odia a Yugi y se quiere vengar de él. ¿Podrá Yugi derrotarle en su propio juego?

Aparece otro rival: Duke Devlin

El abuelo de Yugi está enfadado porque han abierto una juguetería nueva cerca de su tienda. Para colmo, sólo venden cosas modernas. Yugi y Téa van a echar un vistazo y descubren el juego de los monstruos del calabozo. Su creador es Duke Devlin, un chico que admira a Pegasus. Precisamente ha abierto su juguetería cerca de la de Solomon para atraer a Yugi. Quiere hacerle pagar la humillación que sufrió Pegasus al ser derrotado en el reino de duelistas. Duke cree que se debió a las trampas, ya que de otro modo jamás le habría vencido. Ya en el instituto, Yugi, Joey, Tristán y Téa descubren que hay un nuevo alumno: ¡Duke Devlin! A las primeras de cambio, Joey y él se pican. Acaban retándose a un duelo de monstruos en la juguetería. Si gana Joey, Duke cerrará su local, pero si es Duke el que vence... ¡Joey hará lo que le pida durante una semana!



COMPETENCIA *La tienda de Duke es un éxito.*

PEQUEÑO RODEO *Para llegar hasta Yugi, Duke primero se enfrenta a Joey.*

Las reglas del nuevo juego

Aunque en los primeros compases del duelo Joey sorprende a Duke, el chico de los dados tiene la situación controlada. Una sola combinación es suficiente para acabar con los puntos del chico rubio y llevarse la victoria. Como parte de la apuesta, Duke obliga a Joey a disfrazarse y comportarse como un perro. Al ver cómo se ensaña con su amigo, Yugi interviene. Accede a jugarse el título de rey de juegos y no volver a jugar nunca a los duelos si pierde contra él. Pero si gana, Joey será libre de nuevo. No cabe duda de que es valiente, porque el duelo de monstruos del calabozo es diferente a los duelos de monstruos normales. Para jugar, tiene que escoger 15 dados. En cada turno usa tres dados, que le permitirán maniobrar según lo que saque. Como es su primera vez, Yugi aprende sobre la marcha qué son las crestas de invocación, cómo destruir los corazones del rival (sus puntos) y muchas otras cosas.

LAS MARCAS DE LOS DADOS

Los dados creados por Duke tienen seis crestas distintas que marcan el tipo de poder que toca. Son invocación, movimiento, magia, ataque, defensa y trampa. Si no se usa su poder en el momento, se acumula para próximos turnos. Eso hace que sea muy importante la estrategia y tener en cuenta qué se tiene disponible. Un monitor indica las crestas guardadas.

Complicaciones para Yugi

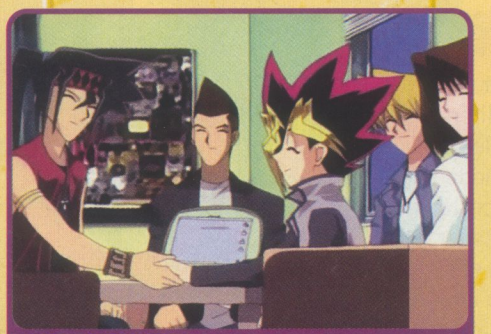
Resulta que Yugi tiene dados de alto nivel. Podría invocar monstruos muy poderosos, pero tiene mayor dificultad para invocarlos. Por contra, Duke pronto saca varios monstruos al campo de juego. Comienza a acercarse demasiado a la zona de corazones de Yugi. Cuando está a punto de arrebatarle el primero de sus tres puntos, Yugi por fin saca un monstruo, el Gran Mago. Gracias a eso, evita perder puntos. Aunque las cosas empiezan a

TRATO FRUSTRADO *Pegasus iba a comercializar el duelo de monstruos del calabozo en todo el mundo.*

funcionarle, mantiene una fuerte desventaja. Como creador y campeón del juego, Duke culpa a Yugi de que el duelo de monstruos del calabozo no sea reconocido. Todo por derrotar a Pegasus, que iba a distribuir el juego mundialmente, pero tras su derrota en el reino de duelistas anda desaparecido. Duke está seguro de que hizo trampas para derrotarle y piensa hacérselo pagar. Por lo pronto, ya le ha arrebatado el primer corazón.

El campeón de duelos del calabozo

Con unas crestas de magia, Yugi usa Bola de trueno para acabar con dos monstruos de Duke. Eso le salva de perder el duelo. El problema en ese momento es que la única forma que tiene Yugi de alcanzar los corazones de Duke es pasando por su camino. Con la ayuda de dados negros, Yugi accede al pasillo creado por los monstruos de su rival. ¡Y destroza uno de sus corazones! Vuelven a estar empatados. Duke está disfrutando del duelo, y más cuando acaba con dos monstruos de Yugi, y Orgoth tiene acorralado al último que queda en pie. Yugi empieza a desanimarse, pero entonces Joey le hace reaccionar. En su turno saca al Mago Oscuro, que destruye a Orgoth. A continuación, acaba con los corazones que le quedan a Duke y se alza con la victoria. Yugi es el campeón del duelo de monstruos del calabozo. Al final, Duke no tiene más remedio que aceptar que Yugi venció a Pegasus justamente y pedirle disculpas.



RECONSIDERACIÓN *Tras el duelo, Duke se da cuenta de que se equivocaba con Yugi y se hacen amigos.*

DUKE DEVLIN

Un muchacho de la edad de Yugi y sus amigos que ha creado un ingenioso juego basado en los dados: el duelo de monstruos del calabozo. Para darlo a conocer, se lo envía a Maximillion Pegasus, dueño de Ilusiones Industriales. El genio que creó el duelo de monstruos y lo convirtió en un éxito mundial aprecia su trabajo. Por eso, tras sugerirle algunos cambios, se ofrece para encargarse de su distribución y promoción por todo el mundo. Duke está encantado, pero el acuerdo debía firmarse tras el torneo del reino de los duelistas. Desde entonces, Pegasus no da señales de vida. Duke culpa de todo a Yugi y vuelca su odio y frustración hacia él. Sin embargo, el chico no es tan malo como parece y al final se da cuenta de su error.

Yu-Gi-Oh! GX, 1ª temporada

Un duelista muy animado

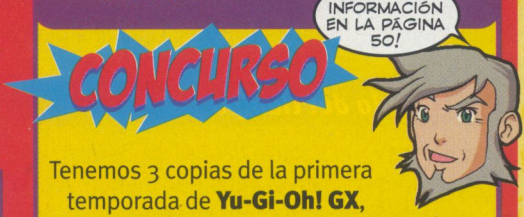
Diez años después de los hechos que coronaron a Yugi Muto como el nuevo rey de los juegos, un adolescente llamado Jaden Yuki persigue ese objetivo. Este chico tan alegre se presenta a la convocatoria de la Academia de Duelo para nuevos alumnos. Enseguida se gana como enemigo al profesor Crowler, al que humilla en la prueba de acceso gracias a la carta que alguien muy especial le había dado de camino al centro. ¡El Kuribo alado del mismísimo Yugi! Como Osiris Rojo (principante), Jaden está en lo más bajo del escalafón de la escuela. Comparte dormitorio con Syrus, un chico falto de autoestima, y el glotón Chumley. Su particular forma de ser, pensar y actuar pronto le hace ganarse la simpatía de algunos duelistas de mayor rango. Es el caso de un estudiante Ra Amarillo llamado Bastion o la más hermosa Obelisco Azul, Alexis. Por contra, va a tener como enemigo y rival al Obelisco Azul protegido del profesor Crowler: Chazz Princeton. Acostumbrado a hacer lo que quiere, Jaden le crea multitud de problemas. En cualquier caso, el verdadero objetivo de Jaden es el mejor duelista de la Academia de Duelo. Obviamente se trata de un Obelisco Azul y resulta ser el hermano mayor de Syrus: el intratable Zane Truesdale.

La primera temporada

Yu-Gi-Oh! GX se estrenó en España en abril de 2006. Antena 3 y más tarde Nickelodeon (actual Nick) programaron la serie. Pero por desgracia, después de casi dos años, no hemos podido disfrutar de nuevos capítulos. Jonu Media edita ahora esa primera temporada, 52 episodios repartidos en dos sagas. Acción, emoción y muchos duelos de cartas en una temporada que esconde más de una sorpresa.

Yu-Gi-Oh! GX – 1ª temporada

Episodios 1 al 52
21 horas y 40 minutos
12 DVD9 / Todos los públicos
Audios: español 5.1
Subtítulos: no
Características especiales: Menús interactivos, Selección de escenas, Galería de imágenes y Otros títulos
Fecha de lanzamiento: 23 de julio de 2008
Distribuidora: Jonu Media
Precio: 39,95 euros



Tenemos 3 copias de la primera temporada de **Yu-Gi-Oh! GX**, cortesía de **Jonu Media**, para sortear entre quienes acertéis la siguiente pregunta:

¿Qué carta le regala Yugi a Jaden?

La aparición de un nuevo enemigo, Cell, ha complicado aún más las cosas a nuestros héroes. Por suerte, esa criatura se encuentra en su estadio inicial y todavía no es el rival temible que puede llegar a ser. Por ello se hace indispensable evitar que absorba a los androides A-17 y A-18. ¿Podrán lograrlo?

EN BUSCA DE LA PERFECCIÓN

Pensando en el plan de lucha

La situación en la Tierra se está enredando. Por un lado, Cell ha descubierto que algunas cosas son diferentes respecto al presente que esperaba. Sin ir más lejos, Piccolo y Vegeta continúan con vida y poseen un poder mucho mayor del que imaginaba. Por otra parte, en ausencia de Goku, los demás guerreros van a tener que lidiar con tres androides y esta nueva criatura maligna. Desde luego, el doctor Gero les ha metido en un buen lío. Para colmo, ¡Vegeta quiere que Cell alcance la perfección!. Piccolo no consigue hacerle entender que si lo hace, será más fuerte que todos ellos juntos. Vegeta le replica que va a superar la fuerza de los superguerreros y se marcha. Trunks y Krilín se dirigen al laboratorio del doctor Gero, a ver qué pueden hacer allí. Mientras, Piccolo y Ten Shin Han van a casa del Duende Tortuga para poner al día a los demás. Si Goku se recuperara pronto de su enfermedad, quizás todo sería distinto.

EXPLICACIÓN Piccolo cuenta lo que está pasando.

LABORATORIO Allí se está formando al futuro Cell.

Una luz de esperanza para el planeta

La visita de Trunks y Krilín al laboratorio del doctor Gero trae buenas noticias. Además de destrozar el ordenador que está creando al futuro Cell, descubren los planos del control remoto que puede detener a los androides. Basta con dárselos a Bulma y su increíble genio se pondrá a trabajar para construir uno, poniendo en marcha toda la maquinaria de la Corporación Cápsula. Por si fuera poco, sucede lo que todos estaban aguardando. ¡Goku ha despertado! Aunque todavía está débil, planea entrenar en la sala del tiempo del palacio del Todopoderoso. Allí un día terrestre equivale a un año. Primero entrarán Vegeta y Trunks, y después Gohan y él. Mientras eso sucede en las alturas, Cell ha absorbido la energía de centenares de miles de humanos y se ha hecho mucho más fuerte. A su vez, los androides visitan la isla de Mutenroshi tras ver que Goku no estaba en su casa. Allí Piccolo consigue llevarlos a una isla cercana para luchar. Su rival será el A-17.

La sala del tiempo

Ubicada en el palacio del Todopoderoso, esta mágica sala es todo un reto para el equilibrio mental. A primera vista, es un espacio habitable como cualquier otro, con su cocina, lavabo, dormitorios... Pero en lugar de jardín tiene un infinito espacio vacío, blanco. Kilómetros y kilómetros a la redonda donde poder entrenar. Pero la visión constante de la nada puede volver loco a cualquiera. Por eso se puede permanecer como máximo un día en su interior... que equivale a un año.

Cell se une a la batalla

COMBATE *Piccolo lucha de tú a tú con el A-17.*

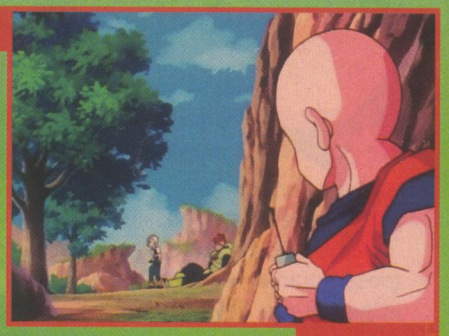
Ante la atenta mirada de los A-16 y A-18, Piccolo se enfrenta de tú a tú al A-17. Desde luego, ninguno esperaba que el namekiano hubiese alcanzado semejante nivel. Los golpes de uno y otro se suceden en un igualado choque. Ensimismados en la lucha, no se percatan del peligro que se acerca. Es Cell. Con el poder que tiene en ese momento, es capaz de derrotar a los androides. Mientras, Vegeta y Trunks siguen en la sala del tiempo. Goku sabe que no serviría de nada ir al lugar de la batalla. Por eso confía en que Piccolo aguante un poco más y, sobre todo, que Cell no se salga con la suya. Aparte, Bulma ya tiene listo el control remoto. ¡Pero deberá accionarse a menos de diez metros de los androides! Menuda misión le toca a Krilín. En cuanto Cell aparece, la batalla se torna más cruenta. Está en juego el futuro del universo.

ABSORCIÓN *Cell atrapa a un confiado A-17.*

La semiperfección de la criatura

El A-17 trata de defenderse, pero la criatura es más fuerte que él. Piccolo también combate al monstruo, pero ni siquiera su ataque más poderoso hace mella en el cuerpo de su rival. Entonces Cell lo atraviesa con su energía, dejándolo inconsciente. El A-17 se salva en el último instante gracias a la intervención del A-16. El callado androide parece estar al nivel del enemigo, pero en un despiste Cell consigue absorber al A-17. De ese modo, Cell evoluciona y alcanza la semiperfección. En ese momento, nadie de los allí presentes puede ni toserle. ¡El A-16 cae de un solo golpe! Usando la voz del A-17, Cell trata de engatusar a la A-18, pero ésta no se deja engañar. Afortunadamente, Ten Shin Han mantiene a raya durante unos instantes a Cell y los dos androides pueden escapar. Agotado, Cell va a rematarlo cuando aparece Goku. Le pide un día más para poder hacerle frente. A continuación, se lleva a Ten Shin Han y Piccolo de allí. Cell se olvida de ellos y sale a la búsqueda de la A-18. Mientras tanto, Krilín recoge el control remoto. Tal vez sea la última esperanza del planeta.

El sueño del doctor Gero

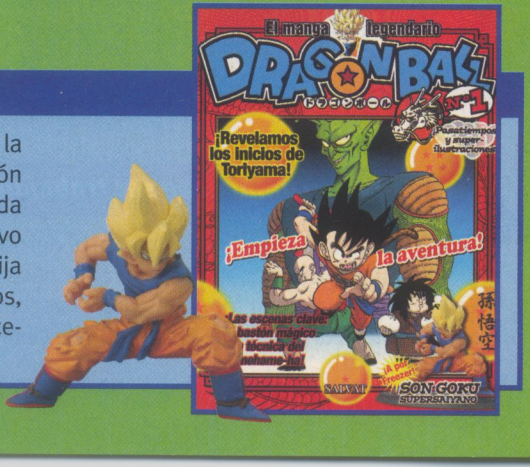


CLAVE *Krilín podía detener a la A-18, pero no lo hace.*

Al fin, Vegeta y Trunks salen de la sala del tiempo. Inmediatamente parten a la lucha contra Cell, mientras que Goku y Gohan entran en la sala. Goku quiere lograr que su hijo se convierta en superguerrero. En ese momento, Cell acecha a A-18, destruyéndolo todo a su paso. Antes de que se acerque demasiado a su escondite, aparece Vegeta. La criatura se burla al oírle decir que piensa derrotarlo, pero pronto se le borra la sonrisa de la boca. Vegeta le da un severo correctivo. Una paliza de campeonato. Durante el combate, Krilín llega a la zona y ve a los androides. Con sigilo se acerca a ellos, pero de repente destroza el control remoto. No quiere parar a la A-18. ¿Por qué? La mala suerte quiere que Vegeta haya aceptado dejar que Cell obtenga la perfección. Así podrá comprobar si realmente es el guerrero más poderoso. Y con el alboroto, el monstruo ha avistado a la androide rubia. Vegeta entonces impide que Trunks detenga a Cell, que realiza el viento solar ("taiyoken"), cegando a todos. Ese instante le basta para absorber a la A-18. De ese modo, alcanza la perfección. El sueño del doctor Gero se ha hecho realidad.

¡Coleccionable de figuras de Bola de dragón!

Coincidiendo con la salida de este número de **Mega Hiro**, Ediciones Salvat pone a la venta el primer fascículo de *Dragon Ball, el manga legendario*. Se trata de la edición española del coleccionable japonés definitivo sobre la obra de Akira Toriyama. Cada número viene acompañado de una figura exclusiva. El fascículo hace un exhaustivo repaso al manga, presenta a todos los personajes de la obra, tiene una sección fija realizada por el maestro Toriyama y también un divertido apartado de pasatiempos, entre otras secciones. Tras la oferta de los dos primeros números, a partir del tercero tiene un precio de 7,95 euros. ¡Búscalo cada 15 días en tu quiosco!



LOS 10 MANDAMIENTOS DE UN NINJA

JETIX

Naruto lo sabe por experiencia: quien quiera convertirse en ninja tiene un largo y difícil camino ante sí. Para conseguir este objetivo, existen algunos aspectos que un aspirante a ninja debe tener en cuenta. De lo contrario, no lo conseguirá.

1 ¡Un ninja debe entrenar duro!

Un ninja debe asumir misiones y órdenes peligrosas. Por eso sigue un entrenamiento muy estricto desde el mismo inicio de su formación. Sólo de esta manera estará suficientemente preparado para su futura vida.

DURO
Naruto suda la gota gorda.

2 ¡Un ninja debe ser ambicioso!

Para tener éxito, un ninja se debe marcar objetivos y no los debe perder nunca de vista. Obviamente, deben ser realistas. Es peligroso marcarse unas previsiones demasiado exigentes que lleven al fracaso por no poder alcanzarlas. Mejor empezar poco a poco e ir subiendo lentamente.

AMBICIOSO
Un ninja debe saber qué es lo que quiere y qué puede lograr.

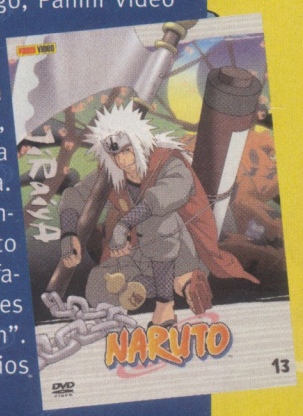
TRABAJADOR
Sasuke practica durante mucho tiempo cómo subir a un árbol.

3 ¡Un ninja debe ser trabajador!

"Hacer el vago" no forma parte del vocabulario de un ninja. Aunque se necesite una pausa para tomar aliento y descansar, la pereza no está permitida. El trabajo vale siempre la pena.

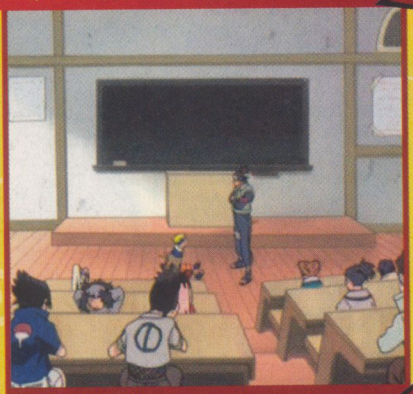
NARUTO EN DVD

Tras el parón veraniego, Panini Video continúa editando la serie. A principios de septiembre saldrá a la venta el volumen 13, con el que se inicia la segunda temporada. Este DVD presenta el entrenamiento de Naruto con Jiraiya de cara a la fase final de los exámenes de ascenso a "chunin". ¡Cinco nuevos episodios por 14,95 euros!



4 ¡Un ninja debe ejercitar cuerpo y mente!

No sirve de nada que un ninja entrene sólo el cuerpo y se convierta en un simple saco de músculos sin cerebro. Un ninja debe ejercitar también su mente. Aunque la escuela es un verdadero horror para Naruto, tiene que ir y seguir formándose.



ACADEMIA NINJA *Aunque Naruto odia ir a clase, debe seguir aprendiendo.*

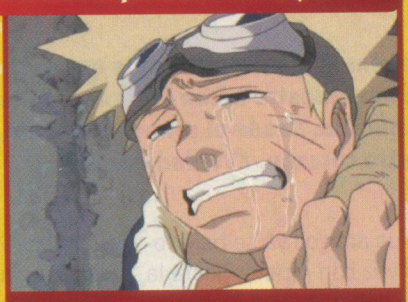
5 ¡Un ninja debe saber trabajar en equipo!

GRUPO *Al principio, el equipo 7 tenía un problema para actuar como un verdadero grupo.*

Está bien que un ninja se las arregle solo, pero también debe saber adaptarse a un grupo. No en vano, los ninjas suelen actuar en equipo. Agrupar a los "genin" en equipos de tres sirve para comprobar que el verdadero potencial de un ninja se encuentra en el compañerismo.

6 ¡Un ninja debe tener capacidad de sufrir!

A menudo, un ninja debe soportar situaciones límite. Como Naruto cuando, estando atado, tiene hambre y no le dan nada para comer. Todos los ninjas han de tener claro que deben soportar torturas de este tipo.



TORTURAS *Un ninja no tiene una vida fácil.*

7 ¡Un ninja no debe abandonar nunca!

La frase "no puedo" no existe. Todos los problemas tienen solución y el objetivo de un ninja es encontrarla. Quien abandona al primer indicio de dificultades no merece ser un ninja.

ABANDONAR *Esto no entra en los planes de Naruto.*

8 ¡Un ninja no debe tener miedo!

Evidentemente no al pie de la letra. Un ninja puede tener miedo, pero no tiene que dejarse influir por él y no lo debe exteriorizar nunca. Si no, un adversario podría aprovechar la situación.

SIN MIEDO *Sasuke lucha contra Kakashi, aunque sabe que él es más fuerte.*

9 ¡Un ninja debe reflexionar!

Independientemente de la situación en que se encuentre, un ninja siempre debe ir un paso por delante. Debe valorar la situación muy rápido y decidir qué hacer. A veces tiene sentido retirarse y esperar una oportunidad mejor. No siempre es fácil tomar la decisión acertada.

REFLEXIONAR *Un ninja debe tomar decisiones.*

10 ¡Un ninja debe ser consciente de sus valores!

Un ninja debe saber lo que puede conseguir y también debe demostrarlo. Sin embargo, no debe ser arrogante y simular habilidades que no domina. Eso lo llevaría rápidamente a la perdición.

CONFIADO *Sabe lo que puede haber y lo que no*

CONCLUSIÓN

Un ninja que siga las reglas que acabamos citar aguantará lo que sea y tendrá el éxito asegurado. ¿Y quién ha dicho que la vida de un ninja fuera un camino de rosas?

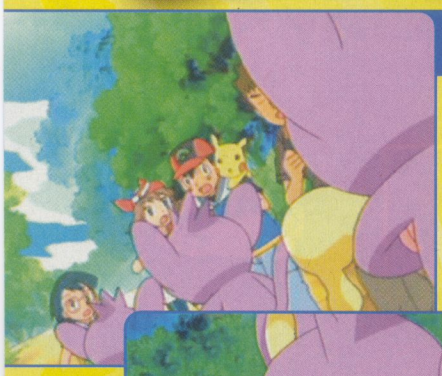
ÉXITO *Estos diez "mandamientos" conducen a un ninja a la meta.*

TELECINCO JETIX

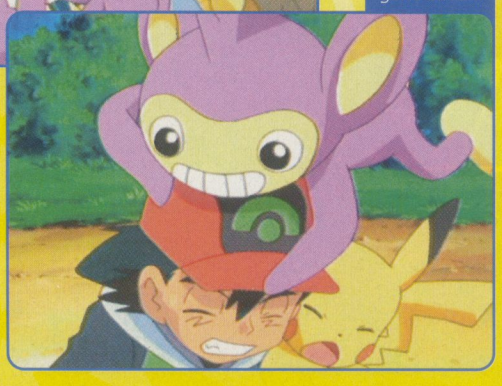
EL POKÉMON MÁS TRAVIESO

Aipom

©2008 Pokémon. ©1995-2008 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM and ® are trademarks of Nintendo.



ATENCIÓN Llegan los Aipom salvajes.



ROBO ¡Se lleva la gorra de Ash!

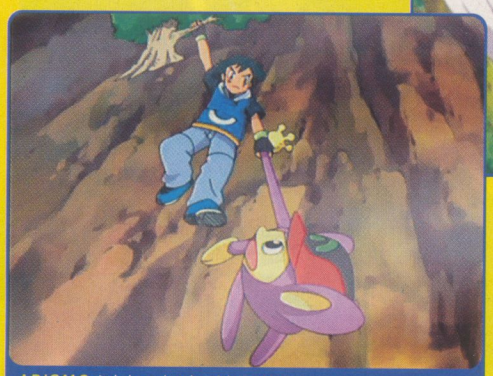
Uno de los Pokémon más importantes que encuentra Ash en su viaje por Sinnoh es Aipom. Nuestro héroe lo tiene a su lado desde los combates del frente de batalla. Desde el primer momento, Aipom se ha ganado un lugar en nuestro corazón. ¿Verdad que sí?

Aunque Ash y sus amigos ya se han tropezado alguna vez con Aipom, hasta la fecha Ash no se había decidido a capturar uno. Finalmente eso sucede en el episodio *Slaking Kong*, de la novena temporada. Nuestros amigos se topan con un Slaking enorme al que los Pokémon que viven en esa zona montañosa temen. Resulta que los Vigoroth, Slaking y Aipom han convertido la región en un lugar poco seguro, ya que roban todo lo que se les pone a tiro y llevan su botín a Slaking para que esté contento.

Si no has visto el episodio, ya te lo puedes imaginar: tras el gran Slaking se esconde el Team Rocket. En uno de estos robos, un grupo de Aipom asalta a nuestros amigos y uno de ellos se lleva la gorra de Ash. Sin embargo, esta vez no lleva la gorra a Slaking, sino que se la queda para sí mismo. Después de que descubran el engaño del Team Rocket, los Pokémon de la montaña vuelven a ser pacíficos. Además, cuando Ash salva la vida al travieso Aipom, da por perdida su gorra.

FIRMA LA PAZ Aipom le devuelve la gorra a Ash.

DEFENSA Aipom le devuelve la pokéball a Ash cuando trata de atraparlo por primera vez.

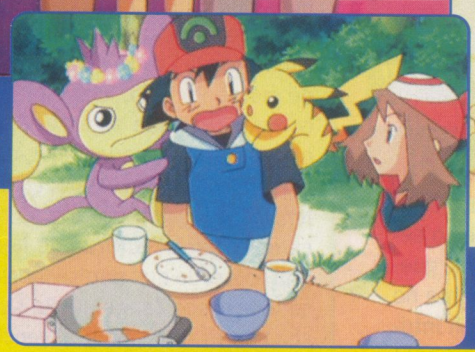


ABISMO Ash le salva la vida a Aipom.

TRAVIESO Aipom es el Pokémon más travieso que conocemos.

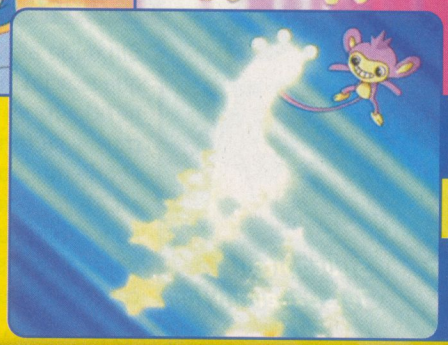
Evolución

NUEVO AMIGO Ya es uno más del grupo.



SIMPATÍA Aipom ha cogido cariño a Ash.

CELOSO A Aipom no le gusta que Pikachu se suba al hombro de Ash.



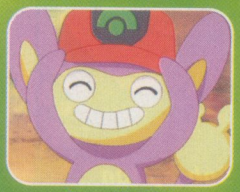
EQUIPO DOBLE Uno de los ataques de Aipom.

LLUVIA DE ESTRELLAS Aipom usa la lluvia de estrellas.

Para su sorpresa, poco después la encuentra junto a una manzana y una flor, cuando el grupo ya continuaba su camino. Unos días más tarde, los chicos llegan al gran festival Pokémon. Aipom los ha seguido en secreto y llama su atención cogiendo las gorras de los niños con los que se cruza. ¡Y vuelve a llevarse la gorra de Ash! Parece que se divierte mucho haciéndolo. Además, parece que le ha cogido cariño a Ash. Por eso, cuando ve a Aura con su Pokémon en una lucha, quiere formar equipo con Ash. Pero los problemas no se acaban al unirse al grupo. Se ve que Aipom está un poco celoso de Pikachu.

Adornos en la cabeza

El Aipom de Ash tiene una especial predilección por ponerse cosas en la cabeza. ¡Y si no, mira!



Gorra de Ash

Corona de flores

Corona

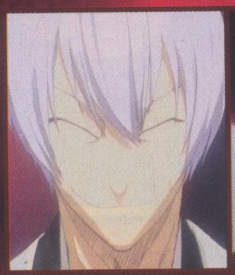
Gorras y más gorras

BLEACH ブリーチ

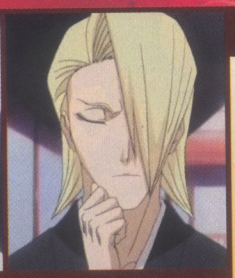
Las 13 divisiones de la Sociedad de Almas

Parte 3

A lo largo de los próximos números de Mega Hiro, te vamos a presentar a las trece divisiones de que consta la Sociedad de Almas y que viven en el Seireitei.



Capitán Gin Ichimaru



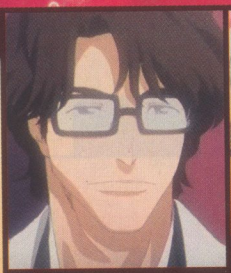
Subcapitán Izuru Kira

3ª DIVISIÓN

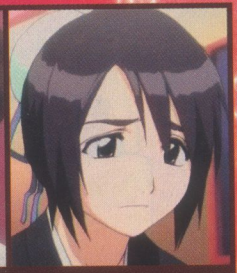
La malévola sonrisa de su capitán inquieta al más pintado, por lo que muchos desconfían de esta división. Gin Ichimaru tiene la habilidad de estar allí donde se producen problemas antes que nadie. Hinamori y el capitán Hitsugaya sospechan que es el culpable de la muerte de Aizen. Su subcapitán, Kira, se muestra fiel en todo momento, pese a no tenerlas todas consigo.

5ª DIVISIÓN

Tranquilo, concienzudo y afable, el capitán Aizen es estimado por sus compañeros y muy especialmente por su subcapitana. Hinamori lo idolatra. Hombre estudioso y de gran inteligencia, sabe que algo oscuro se está moviendo en el Seireitei y trata de averiguar el qué. Conocer la trama maligna que algunos están preparando le cuesta la vida. Hinamori promete vengar su muerte.



Capitán Sosuke Aizen



Subcapitana Momo Hinamori

Capitán Sajin Komamura

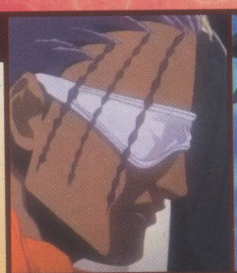
Subcapitán Tetsuzaemon Iba

7ª DIVISIÓN

Sin duda alguna, el capitán Komamura es el que suscita mayor misterio. ¿Qué aspecto tiene? Oculta su rostro con esa armadura de guerrero y su forma de ser callada y distante no ayuda mucho a eliminar esa sensación intrigante. Esa actitud contrasta enormemente con su subcapitán. Iba es un chulo que ha aprendido distintas formas de lucha para alcanzar una buena posición.

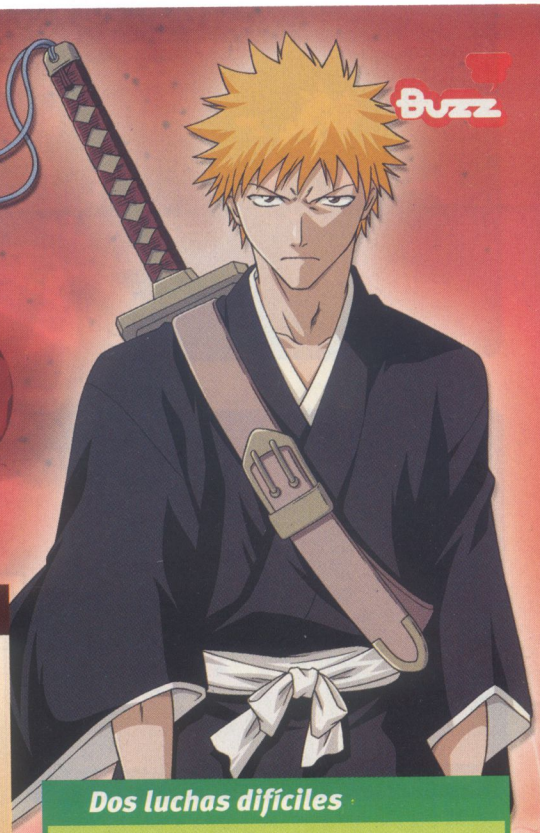
9ª DIVISIÓN

Una división fuerte que tiene valerosos "shinigami". Su capitán es ciego, algo que le ha conferido una mayor sensibilidad en el resto de sus sentidos. Es capaz de seguir los movimientos de su rival en pleno combate. Posee un gran sentido de la justicia y quiere que el mundo se rija por ella. Su subcapitán es uno de los más sagaces, indispensable en las misiones más complicadas.



Capitán Kaname Tosen

Subcapitán Shuhei Hisagi



Dos luchas difíciles

Chad se dirige hacia el Palacio de la Penitencia, ajeno a lo que está sucediendo en el Seireitei. La muerte de Aizen ha disparado todas las alarmas. En el trayecto, el chico se enfrenta a los hombres de la 8ª división y acaba viéndose las caras con su capitán. Kyoraku trata de evitar la lucha, pero Chad debe ir al palacio sí o sí. En el combate, el chico lanza decenas de ataques con su poderoso brazo, pero ni siquiera roza a su rival. La lucha concluye con la victoria del capitán Kyoraku.

Paralelamente, Ichigo, Ganju y Hanataro son alcanzados por Kenpachi Zaraki. El capitán de la 11ª división es una máquina de matar. Por ello, Ichigo pide a sus dos compañeros que sigan adelante. Él se quedará para hacerle frente, dado que es a quien estaba buscando. En el combate, Ichigo no logra ni rozar a su rival. Él, en cambio, sufre multitud de heridas. Tras una estocada que parece mortal, a Ichigo se le aparece Zangetsu. En su mente lucha contra sí mismo y, al vencer, obtiene un poder mayor. De vuelta al combate frente a Zaraki, en el ataque definitivo ambos se hieren de gravedad. Los dos acaban desmayándose por la pérdida de sangre. Han empatado.

DOBLE K.O. *Ichigo y Zaraki caen inconscientes.*

¡NO TE LOS PIERDAS!

¡¡CALENDARIOS WORLD OF WARCRAFT 2009!!

¡Tamaño normal....!

¡Y tamaño gigante!

¡Toda la fantasía épica del juego de rol online más famoso de todos los tiempos!

panini COMICS

LICENSED BLIZZARD ENTERTAINMENT PRODUCT

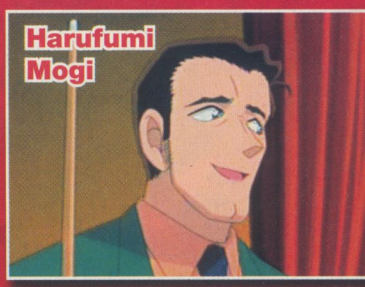
El mejor detective de Japón

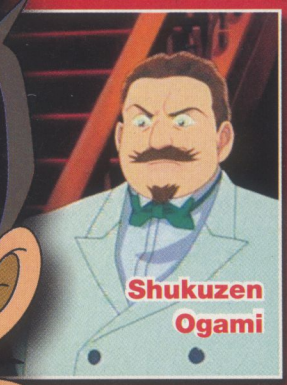
DETECTIVE CONAN

Shinichi o, lo que es lo mismo, Conan, no es el único detective que resuelve crímenes en Japón. Sólo hace falta ver cuántos se reúnen para solucionar un misterioso caso por encargo.

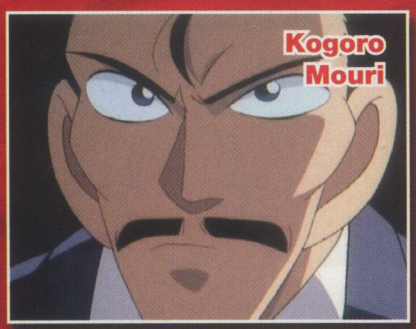
Esta mujer de 63 años es muy culta, se expresa de un modo refinado y prefiere a los hombres de la antigua escuela. Su modelo es inconfundible: la perspicaz Miss Marple creada por la reina del misterio Agatha Christie.

Un soltero de oro de 39 años. Trabaja incluso más allá de las fronteras de Japón. De hecho, ha investigado la mafia de Chicago. Recuerda mucho a Philip Marlowe, el detective americano ideado por el escritor Raymond Chandler.





A sus 51 años, muere debido a una intoxicación durante la reunión. El detective amaba la buena cocina, tanto a la hora de degustarla como a la de ponerse delante de los fogones. Representa al orondo detective belga Hércules Poirot, el reconocido personaje de Agatha Christie.



Kogoro es conocido única y exclusivamente gracias a Conan. Como el crío le adormece y luego resuelve los crímenes en su nombre, Kogoro ha adquirido una gran reputación como "Kogoro, el durmiente".

Esta ex médica forense roza la treintena. Es una joven inteligente que impresiona al dar siempre resultados muy precisos. Aparte de esto, es muy atractiva.

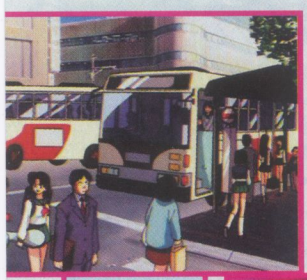
De tal palo, tal astilla, pues su padre es jefe de policía en Osaka. Heiji se parece mucho a Shinichi: cuando está ocupado con un caso, se olvida de las citas con "su chica". Es un buen amigo de Conan y conoce su auténtica identidad.

El hijo de un alto oficial de la policía. Asiste al mismo instituto que Kaito Kuroba, es decir, Kaito Kid. Ha vivido durante un tiempo en Londres, donde pulió sus habilidades como detective. Suele acompañarle un halcón llamado Watson, en honor al compañero de Sherlock Holmes, el doctor Watson.

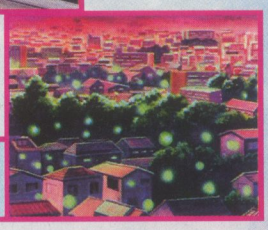
FULLMETAL ALCHEMIST
VOL. 1
EPISODIOS 1-26
DVD VIDEO
ANIPLEX
panini VIDEO
¡NO TE PIERDAS EL PACK CON LOS 26 PRIMEROS EPISODIOS!
FULLMETAL ALCHEMIST
A LA VENTA EN SEPTIEMBRE

KAGOME en su tiempo

La mayor parte de la serie transcurre en la Edad Media, es decir, en el mundo y en el tiempo de Inuyasha. Sin embargo, en algunos episodios la acción tiene lugar en el tiempo presente. Te presentamos los lugares más destacados del mundo de Kagome.



TOKIO La gran ciudad es muy bulliciosa.



TRANQUILIDAD Una romántica puesta de sol.

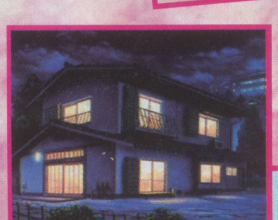
Hasta que cumple quince años, la vida de Kagome es de lo más normal. Vive con su familia (abuelo, madre y hermano pequeño) en una casa de Tokio bastante grande, ubicada en los terrenos del templo del que se encarga la familia. Aunque Tokio es una ciudad bulliciosa, la vida de Kagome es bastante tranquila.

Su casa es un lugar digno de ver. El abuelo tiene una tiendecita en la que vende todo tipo de mascotas de la buena suerte, amuletos mágicos y cosas por el estilo a los visitantes. En el terreno se levanta un templo sintoísta que posee un pozo milenario sobre el que circulan muchas leyendas. Al final Kagome comprueba que se trata de un pórtico temporal, a través del cual se llega a la Edad Media. Los intentos del anciano por sellar el pozo no han servido para nada.

SOLAR Si te fijas bien, podrás ver la casa detrás de la tienda.

TIENDA Aquí el abuelo de Kagome vende las cosas más variopintas.

Uno de los rincones preferidos de Kagome es el enorme y viejo árbol que se levanta en el distrito. Tiene más de mil años. La chica se sorprende cuando descubre que ese árbol, en el mundo del pasado, ¡es donde estaba clavado Inuyasha con la flecha mágica de la sacerdotisa Kikyo! Aparte, otro de los sitios habituales que visita Kagome es su instituto. Claro que con tanto viaje en el tiempo, apenas va a clase.

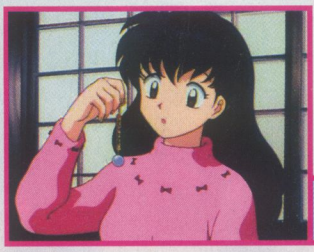


CASA Es grandísima para sólo cuatro personas.

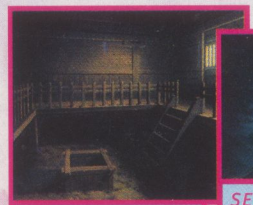
LUGAR PREFERIDO Un viejo árbol.

TEMPLO Un edificio austero.

CAMA Kagome descansa.

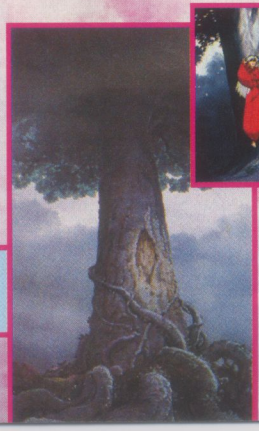


KAGOME Feliz en su tiempo.



POZO La puerta hacia otra época.

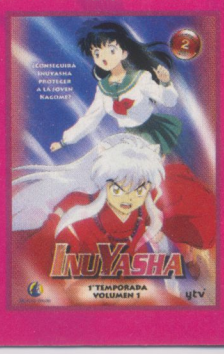
SELLADO Un intento vano por detener a los demonios.



INUYASHA Está clavado al árbol preferido de Kagome con una flecha mágica.

Inuyasha en DVD

Desde finales de agosto, Selecta Visión reedita las dos primeras temporadas en el mismo formato que las temporadas tercera y cuarta. Son tres volúmenes, cada uno de los cuales lleva entre 8 y 10 capítulos, y audio castellano, catalán y japonés. El precio es de 19,95 euros.



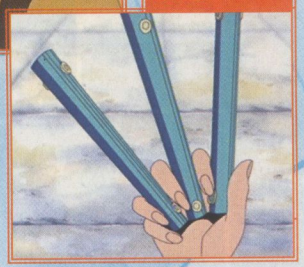
Viendo que es la única que no puede luchar al mismo nivel que sus compañeros, Bami le pide a Usuff que le haga un arma. ¡Así consigue la navegante su arma climática!

Controlando el tiempo
El arma climática de Nami

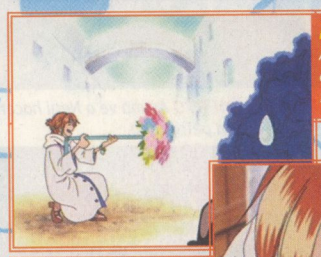
Nami tiene un problema. A diferencia de sus compañeros, ella no posee habilidades especiales causadas por las nueces de Belcebú ni es especialmente fuerte. Como no quiere ser una carga para los demás y desea defenderse ella sola, le pide a Usuff que le construya un arma.

INVENTOR
Usuff crea armas.

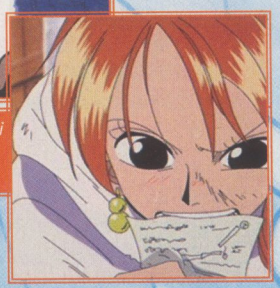
BARRAS
El arma climática consta de tres barras.



Por desgracia, el manitas no tiene demasiado tiempo, ya que la tripulación debe zarpar urgentemente hacia Alabasta. Así que le fabrica una especie de bastón, pero no puede explicarle el funcionamiento. Para que pueda usarlo, le escribe las instrucciones en un papel.



¡SORPRESA!
Algunas funciones del bastón son trucos de magia.



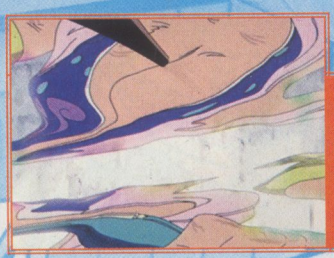
INSTRUCCIONES *Nami lee atentamente cómo usar su nueva arma.*

Cuando a Nami le toca enfrentarse a Doña Doblededo, comprueba que hubiera sido mucho mejor haberse leído las instrucciones antes. El arma climática parece una varita mágica: ¡saca palomas y ramos de flores! Cosas que no sirven para ganar una lucha.

BURBUJA DE FUEGO
Nami aprende rápido.

Y entonces halla la solución. Mientras que la parte de delante de las instrucciones contiene los trucos de magia, en la parte de detrás se encuentran las técnicas de lucha que puede realizar. Nami lee que el bastón está formado por tres barras del tiempo. De las tres piezas salen burbujas de diferente tipo: de calor, de frío y de viento. Aun así, ninguna de las tres burbujas causa efecto alguno sobre su peligrosa rival.

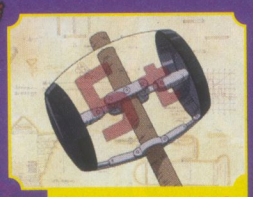
Sin embargo, al combinar varios movimientos, Nami consigue provocar una tormenta sobre la contrincante, a quien le cae un rayo. Entonces Nami prueba a realizar el tornado, el ataque más devastador que tiene. Dispone de un único intento, ya que funciona una sola vez. Por suerte sale bien y la pirata acaba admitiendo que, pese a que al principio creyó que era un trasto inútil, es una potentísima arma si se usa correctamente.



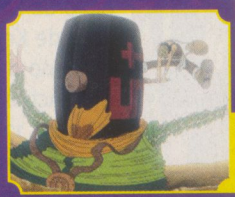
ESPEJISMO
La nieve creada produce una refracción de la luz que genera un espejismo de Nami.

Las armas de Usuff

A Usuff le gusta inventar armas. Ahora bien, al igual que sucede con las mentiras que cuenta, sus armas no son lo que parecen. Un ejemplo es el martillo, con el que lucha en Alabasta.



CINCO TONELADAS
Supuestamente, Usuff lleva un martillo que pesa cinco toneladas.



MENTIRA
En realidad, el martillo pesa sólo dos kilos.

El no va más: el tornado

1 Pajaritos atados con hilos salen disparados del bastón.

2 Vuelan alrededor de las extremidades de la desprevenida adversaria, que ya no puede huir.

3 Cuando ya está atada, el bastón empieza a girar. Doña Doblededo está desconcertada.

4 Gira cada vez más deprisa hasta que la lanza con gran fuerza por los aires.

One Piece © 1999 Eiichiro Oda / Shueisha, Toei Animation

MAHOU SENSEI NEGIMA

HARRY POTTER RODEADO DE CHICAS

Este mes, inauguramos una nueva sección en Mega Hiro. Poco a poco te vamos a ir mostrando los animes que más fuerte llevan pegando en Japón estos últimos años y que, por el momento, no han llegado a España. Así que pronto podrás saber más de las series de animación de *Kekkaishi*, *Rave*, *D.Gray-Man*, *The Prince of Tennis* y un largo etcétera. ¡Seguro que desearás que las traigan cuanto antes!

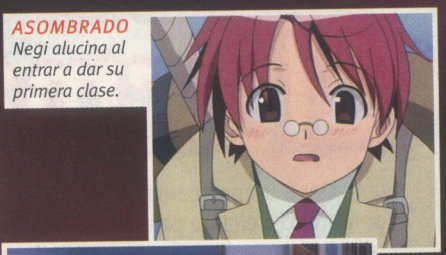
ENCUENTRO *Asuna y Negi se ven por primera vez camino del instituto.*

COLEGAS *El profesor Takahata y la profesora Konoe ayudan a Negi.*

DESCUBIERTO *Asuna ve a Negi hacer magia y se queda petrificada.*

Aunque poca gente lo sabe, en nuestro mundo existe la magia. Mucha gente lleva siglos aprendiendo los fundamentos mágicos y usando su poder para hacer el bien. Uno de esos hechiceros es Negi Springfield, que está acabando sus estudios superiores de magia. Aunque aún tiene diez años, es un auténtico genio. Cosa de los genes, ya que su padre fue el legendarioPara obtener el título, únicamente le falta una cosa: las prácticas de final de carrera. El destino quiere que le toque abandonar su Gales natal y partir al lejano Japón. Será profesor de inglés en un internado... ¡para chicas! Como era de esperar, sus alumnas alucinan al ver a un crío en el centro. Y más todavía cuando descubren que es su nuevo profesor.

Las primeras chicas a las que conoce son Asuna, una chica hiperactiva que no soporta a Negi en un primer momento, y Kokona, la nieta del director del internado Mahora. Nada más trasladarse, comparte habitación con ellas. Ya en clase conoce a las 29 restantes alumnas. Con todas ellas inicia una particular relación, que se aleja de la típica entre profesor y alumna al ser un crío. Así pues, a los problemas habituales de la labor de profesor se les une, pues, los de ayudar y aconsejar a sus alumnas. Por si fuera poco, Asuna descubre el primer día que tiene poderes mágicos, de modo que Negi se ve obligado a ayudarla en lo que ella necesite. Lo malo es que sus trucos a veces fallan y empeoran la situación de la chica.



ASOMBRADO *Negi alucina al entrar a dar su primera clase.*

ALUMNAS *Una aula llena de chicas monas y de todos los tipos.*

SORPRESA *No pueden creer que Negi sea su nuevo profe.*

ADORABLE *Todas se alegran de tener un profe tan mono.*

EL MANGA

Desde el Salón del Manga de Barcelona del año 2005, hace casi tres años, Ediciones Glénat publica bimestralmente Negima! Magister Negi Magi. Tras el gran éxito de Love Hina, la anterior obra de Ken Akamatsu, la editorial no dudó en traer este título. Actualmente han salido a la venta 17 volúmenes, de los 24 editados en Japón.

FICHA

Nombre:	Seto Kaiba
Color de pelo:	castaño
Color de ojos:	azul
Profesión:	presidente de la Kaiba Corp.
Le gusta:	los duelos y su hermano Mokuba
Odia:	perder, sobre todo con Yugi

HISTORIA

Seto Kaiba es un chico que se ha hecho a sí mismo. Su padre murió en un accidente de tráfico cuando tenía 8 años y su madre falleció durante el parto de Mokuba. Así que su hermano pequeño es toda la familia que tiene. Ambos acabaron en un orfanato y unos años más tarde fueron adoptados por el rico propietario de la Kaiba Corp., el señor Kaiba. Seto sufrió un exhaustivo proceso de aprendizaje que le han convertido en un adolescente que habla varios, idiomas, sabe contabilidad, dirección de empresas y relaciones públicas, entre otras.

Como dueño de la Kaiba Corp., se ha esforzado en añadir mejoras al popular juego del duelo de monstruos. Él mismo se ha convertido en el campeón de Japón. Y entonces aparece en su vida Yugi. Cuando Kaiba reta a Solomon Muto para obtener el Dragón Blanco de Ojos Azules, pierde su condición de campeón y da paso a la obsesión por derrotar a Yugi.

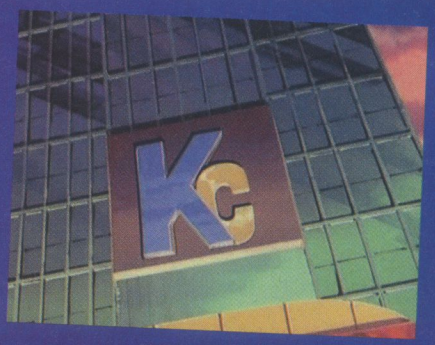
Rivalidad y odio; eso siente Seto por el chico enclenque que le ha destronado. No le importa que le ayude más de una vez, como en el secuestro de Mokuba por parte de Pegasus, cuando su alma queda atrapada en una carta o en la trampa que le deja encerrado en el nuevo juego que había programado. Aun así, siente respeto. Sabe que es un gran duelista y que derrotarle va ser complicado.

ORGULLOSO
Un chico hecho a sí mismo que se cree el mejor duelista.

FAMILIA

Sus padres fallecieron cuando él era un niño. La única familia de sangre que le queda a Seto es un su hermano pequeño Mokuba. Le quiere con locura y no duda en ponerse en peligro con tal de lograr su seguridad. Aparte, tiene un hermano adoptivo con el que no se trata desde hace tiempo.

EMPRESA



La Kaiba Corp. es una multinacional líder en su sector. Se dedica a la alta tecnología y principalmente a elementos destinados al duelo de monstruos. Fundada por su padre adoptivo, con el paso del tiempo Seto acabó haciéndose con la presidencia. Sus directivos no le ven con buenos ojos y tratan de obtener el control a la desesperada.

MAZO DE DUELO

Seto Kaiba posee un mazo repleto de monstruos poderosos. Por encima de todos destaca el Dragón Blanco de Ojos Azules. Gracias a su habilidad para la estrategia, Seto aprovecha al máximo la potencia de las criaturas de su mazo. Sobre todo cuando combina sus tres fieros dragones. Pocos duelistas están a su altura cuando juega en serio.

RIVALES

Sin duda, el principal rival de Seto como duelista es Yugi. Al fin y al cabo, es quien le arrebata el título de campeón de Japón. Quiere vengarse de él, pero en su camino para ser el mejor, le salen al paso contrincantes como el mismísimo Maximillion Pegasus, creador del duelo de monstruos.

NARUTO™

2ª TEMPORADA, PARTE 2: EPISODIOS 66-78

66. ¡El que invoca tormentas! ¡Las técnicas físicas de la escuela "Cejas Pobladas"!

Gai pone al día a Kakashi sobre cómo están las cosas últimamente por la villa. Por su parte, Kiba descubre que el miembro del cuerpo de asesinos de élite es un infiltrado, pero queda inconsciente antes de que pueda avisar a nadie. Mientras tanto, Sasuke lucha contra Gaara y comienza a demostrar que el entrenamiento intensivo ha servido de algo. No sólo su velocidad es altísima, sino que ha copiado las técnicas físicas de Rock Lee.

67. ¡No hemos venido tarde para nada! ¡El jutsu definitivo: "chidori"!

La inestabilidad de Gaara aumenta por momentos. Naruto teme que acabe con Sasuke, por lo que trata de detener el combate. No obstante, el maestro Kakashi lo tranquiliza. Sasuke ha aprendido una técnica desarrollada por él hace tiempo: el "chidori" ("mil pájaros"). Si Gaara quiere matarlo, lo va a tener difícil. Pronto Sasuke logra herir a Gaara, que entra en un estado de posesión absoluta. Justo entonces, las tropas enemigas lanzan una técnica ilusoria sobre el estadio. ¡Ha empezado el ataque!

68. ¡Comienza la destrucción de la Villa Oculta de la Hoja!

Kakashi, Gai y Sakura evitan la técnica ilusoria y ven cómo empiezan a llegar multitud de ninjas a las puertas de la villa. El Hokage no puede creer la traición de la villa de la Arena, pero entonces lo descubre: el Kazekage no es otro que el mismísimo Orochimaru disfrazado. Mientras se suceden las luchas por toda la villa, Temari y Kankuro se llevan a Gaara. ¡Y Sasuke sale tras ellos! Los exámenes de ascenso quedan cancelados.

69. ¡La estaba esperando! ¡Una misión de rango A, vaya que sí!

Sakura deshace la técnica ilusoria que pesa sobre Naruto y lo despierta. ¡Shikamaru no estaba afectado, pero se hacía el dormido! Kakashi les dice que deben ir tras Sasuke y traerlo de vuelta antes de que siga su combate contra Gaara. Para ello, les presta a Pakkun, un chucho parlanchín que les guiará con su olfato. En la parte alta del estadio, el maestro Hokage y Orochimaru inician un combate a muerte... ¡en el que el malvado ninja trae de vuelta al Primer y Segundo Hokage!

70. El cobarde número 1. ¡Es un rollo, pero hay que hacerlo!

El grupo de Naruto se dirige en busca de Sasuke, pero enseguida notan que los están persiguiendo. Ante la imposibilidad de despistarlos, Shikamaru toma la decisión de quedarse a esperarlos y pararles los pies. Con un truco ingenioso, atrae a los ninjas enemigos en otra dirección, permitiendo que Naruto y Sakura sigan adelante sin problemas. Agotado por el esfuerzo, en el último instante aparece su maestro, Asuma, para salvarle.

71. ¡Incomparable! ¡Un combate de nivel Hokage!

En la villa de la Hoja, el maestro Hokage se ve las caras contra sus dos predecesores y maestros. Orochimaru consigue que tengan toda la fuerza de cuando eran jóvenes, lo que pone en un aprieto al viejo Sarutobi. Sus técnicas ígneas apenas resisten los ataques acuáticos y arbóreos de sus rivales. Así que tiene que invocar a Enma, el gran rey mono. Cuando empieza a igualar el combate, Orochimaru le muestra su verdadero rostro. ¡Es joven!

72. El error del maestro Hokage. La verdadera cara bajo la máscara.

Sasuke se acerca por momentos al grupo de Gaara. Por eso Temari decide quedarse y cerrarle el paso. Su lucha resulta infructuosa, porque Sasuke es mucho más fuerte. En la villa, el maestro Hokage aún no puede creérselo. ¡Orochimaru ha desarrollado una técnica prohibida por la que puede migrar su alma a otro cuerpo! Precisamente su búsqueda de esa técnica para obtener la inmortalidad fue lo que propició su marcha de la villa años atrás. Ahora quiere a Sasuke para apropiarse de su cuerpo. A Sarutobi sólo le queda una salida.

Recortar por la línea de puntos

© Masashi Kishimoto/Studio Pierrot/TV Tokyo

73. ¡El jutsu prohibido! El sello de la Parca.

Dispuesto a enmendar el error que cometió en el pasado al no detener a tiempo la maldad de su alumno, el viejo Hokage ejecuta el sello de la Parca. Primero devuelve a su descanso eterno al Primer y al Segundo Hokage. A continuación, va a por Orochimaru. En los bosques, Sasuke ha evitado a Temari y alcanza a Kankuro y Gaara. Kankuro será quien luche, pero entonces aparece Shino. Quiere el combate que no se produjo al rendirse en la fase final del examen.

74. ¡El sobresalto! ¡La verdadera forma de Gaara!

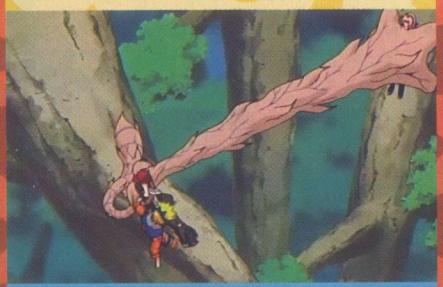
La lucha entre Shino y Kankuro está protagonizada por la marioneta Karasu y los insectos. Los dos emplean sus técnicas más poderosas para llevarse la victoria, que finalmente se decanta del lado de Shino. Un poco más adelante, Sasuke ya tiene a Gaara donde lo quería. El enfrentamiento se hace inevitable. La sed de sangre del chico de la villa de la Arena le obliga a pelear. Una gran batalla va a tener lugar entre los dos jóvenes prodigios.

75. Superando los límites... ¡La decisión de Sasuke!

Durante su combate frente a Sasuke, Gaara recuerda algunos episodios de su infancia. Considerado un monstruo por su poder y la falta de control que tenía sobre él, sólo contaba con el afecto de su tío Yashamaru. Ha crecido odiando a todos. Ahora que ha encontrado a alguien tan fuerte como él, se siente más vivo que nunca. Su transformación avanza por minutos. Sasuke no puede realizar el "chidori" por tercera vez, pues sabe que no tendrá apenas fuerza.

76. La dolora luz de la luna

Finalmente, Naruto y Sakura llegan al lugar donde batallan Sasuke y Gaara. No han podido cumplir la primera parte de la misión, evitar la lucha. Aún están a tiempo de detener el combate y ponerse a salvo. Pero Gaara está desbocado. Conforme recuerda más y más hechos de su niñez, la rabia se apodera de él. Afectado por el sello, Sasuke no puede siquiera tenerse en pie. Al ir a socorrerlo, Sakura se ve atrapada por la monstruosa mano de Gaara. Es hora de que Naruto actúe para salvar a sus amigos.



77. La luz y la oscuridad. El nombre Gaara.

Gaara no cree en la amistad ni en el amor. Su querido tío, el único que se preocupaba por él, intentó matarlo. Seguía órdenes de su padre, el Kazekage, aunque podía haberse negado. No lo hizo porque al nacer Gaara, su adorada hermana murió. Traicionado por todos, Gaara comenzó a aniquilar a cualquiera que se enfrentara a él. Naruto tiene delante a un Gaara a punto de acabar la transformación que le dotará de un inmenso poder. Un Gaara que se siente igual que él hasta no hace tanto tiempo: solo.

78. ¡La explosión! ¡La guía del ninja de Naruto!

Naruto es la única salvación que tienen Sasuke y Sakura en esos momentos. El chico demuestra lo mucho que ha mejorado durante el mes de entrenamiento con Jiraiya. Su multiplicación de cuerpo es increíble. Aun así, Gaara acaba su transformación. Naruto se ve obligado a invocar a Gamabunta, el rey sapo. La contra de Gaara es terrible: libera el Shukaku del desierto, el espíritu que mora en su interior. Naruto siente auténtico pavor ante el monstruo que tiene frente a él.

DATOS

Naruto en DVD

El éxito del manga de ***Naruto***, multiplicado con la emisión en televisión de la serie animada, ha permitido la edición en DVD de la serie. No estaba claro que lo hiciera, ya que se trata de una serie muy larga (220 episodios) y que es uno de los títulos más pirateados en Internet. Aun así, **Panini Video** decidió lanzar la serie a partir de marzo de 2007.

El formato elegido fue el original, respetando la serialización en volúmenes que se llevó a cabo en Japón. De este modo, cada DVD incluye 4 ó 5 episodios. Dadas las críticas por la censura (impuesta por los propios japoneses), la edición trae dos versiones. La primera es el máster internacional disponible únicamente con doblaje español y la segunda es la versión sin censura, disponible únicamente con audio japonés y subtítulos en castellano. Cabe destacar que los subtítulos se han realizado especialmente para los más fans y en ellos se ha respetado la terminología japonesa original.

En el interior de cada volumen hay un pequeño regalo: un "booklet" dedicado a uno o dos personajes de la serie. La periodicidad de lanzamiento es mensual y cada volumen cuesta 14,95 euros.

SERGEANT KERORO

http://keroro.luk.es/

Próximamente a la venta los cromos del Sargento Keroro

© Mine Yoshizaki/Kadokawashoten, SUNRISE, TV TOKYO, NAS Licensed by Luk Internacional.

PANINI

LUK INTERNACIONAL S.A.

barcelona world race

El anime del verano de 2008

A punto de acabar el verano, nos encontramos con que han sido muchas las series que se han estrenado o repuesto en televisión gracias a la programación veraniega. En estas páginas te hacemos un pequeño resumen de lo más destacado que se ha podido ver en nuestras cadenas durante los meses de vacaciones.

Dream Team

Pese a que le apasiona el fútbol, Sho Kazamatsuri es un negado para el deporte rey. Por si fuera poco, está en el tercer equipo del imbatible Musashinomori... ¡y es un reserva! Así que acaba cambiando de instituto y de inmediato se apunta al club de fútbol. En el Sakura Yosui tendrá más oportunidades. O tal vez no. Nada más llegar la profesora Katori presupone que es un crack sólo porque viene del Musashinomori. Se emociona tanto que no deja a Sho explicar la realidad. Su entusiasmo se contagia a Kojima, la mánager, y a los chicos del equipo. Hasta que Sho demuestra con el balón en los pies que dista mucho de ser un genio. Avergonzado, el chico se marcha corriendo del campo.

Tras ese ridículo, Sho sigue entrenando por su cuenta. Su compañero Mizuno y luego la mánager lo ven y le dan una segunda oportunidad. Entonces Sho demuestra de lo que es capaz y finalmente entra en el equipo. A partir de ahí, el Sakura Yosui ha de prepararse para el torneo prefectural, donde el equipo favorito para llegar a los nacionales es... ¡el Musashinomori!

Cuatro emitió esta entretenida serie aprovechando el tirón futbolero de la Eurocopa.

EN ABIERTO

Campeones hacia el mundial

Oliver Aton es una de las firmes promesas del fútbol mundial. Ha pasado unos años en el Brancos brasileño, donde ha mantenido una gran rivalidad con Carlos Santana. Ahora, después de ganar varios campeonatos de liga, el genio japonés tiene un nuevo reto: competir en Europa. ¡Y ficha por el FC Catalunya! De camino a Barcelona, Oliver rememora todos esos años desde que llegó a Shizuoka. Allí se unió al Nankatsu, tuvo como entrenador a Roberto Sedinho y compartió equipo con Benji, Tom, Bruce... En el campeonato nacional se enfrentó a grandes talentos como Julian Ross y, sobre todo, su gran rival Mark Lenders. Ya adolescente, siendo el capitán de la selección juvenil japonesa, llevó al combinado nipón a asombrar al mundo entero en el mundial sub-16.

La serie más moderna de *Campeones* ha ofrecido unos buenos datos de audiencia en La 2, en cuyas mañanas se ha estado emitiendo.

De todo en las autonómicas

Quizás los estrenos más sonados en las cadenas de la FORTA hayan sido los dos de la TVG: *One Piece* y *Samurai Champloo*. ¡Los piratas y los samuráis también hablan gallego! Otro estreno potente ha sido el de la comedia romántica *School Rumble* en Punt 2. Ya avanzamos en el número 13 de **Mega Hiro** que la autonómica valencia iba a emitir la serie, ¡pero les ha costado! Un clásico reconocido como son las aventuras del ladrón de guante blanco que da nombre a *Lupin the Third* se emite a última hora de la tarde en el segundo canal andaluz. Ha habido variedad, ¿verdad?

DE PAGO

Pretty Cure

Nagisa y Honoka son dos chicas muy distintas. Nagisa es alegre, deportista e impulsiva, mientras que Honoka es una chica tranquila y amante del estudio. Pese a ir al mismo instituto, no mantienen relación. Hasta que una noche, mientras cae una lluvia de estrellas fugaces, sus destinos se unen. Las dos muchachas encuentran en casa unos aparatos en cuyo interior habitan dos seres extraños: el vago y glotón Mepple y la dulce y comprensiva Mipple. Ellos las dotan de unos poderes increíbles que las transforman en las guardianas de la luz. Nagisa es Cure Black y Honoka, Cure White. Juntas deben luchar contra la Zona Dotsuku, gobernada por Jaaku, y reunir las siete Piedras Prisma. Cuatro ha repuesto este anime de chicas con poderes mágicos en ración doble matinal.

Nadja

Cuando la huérfana Nadja Applefield cumple 13 años, recibe el mejor de los regalos: descubrir que su madre está viva. Esa misma noche, unos misteriosos hombres entran en el orfanato en el que reside para arrebatarle su único recuerdo de ella: un hermoso broche. Obligada a huir, la rubísima niña inicia una fantástica aventura por Europa para dar con su madre. Su habilidad para el baile le permite unirse al circo ambulante Dandelion. Protegida por el capitán George, la cantante Silvia, el violinista Thomas, el payaso Abel y la anciana pitonisa Anna, Nadja conoce poco a poco su trágico pasado. El futuro que se abre ante ella es duro, pero si persigue su sueño, tendrá su recompensa. Las peripecias del Dandelion y las intrigas de la familia Preminger se han emitido al mediodía en La 2.

Viewtiful Joe

Joe ha llevado al cine a su novia Silvia, aunque la película no es que sea muy romántica: el clásico del superhéroe Capitán Blue. ¡Joe está tan entusiasmado con la peli que no atiende los mimitos de Silvia! Y entonces sucede: el filme cambia de final y los malvados vencen al Capitán Blue. En ese momento, la enorme mano del emperador de Jadow atraviesa la pantalla y coge a Silvia, llevándola a Movieland, el interior del largometraje. Joe alucina, no sabe qué está pasando. Para colmo, el robot Six Machine aparece y también se lo lleva consigo a Movieland. A continuación, el Capitán Blue le traspasa su poder para que pueda rescatar a Silvia. ¡Desde ese momento, Joe es un superhéroe! Acción y humor para una serie que pronto dará el salto a las autonómicas, pero que por ahora sólo puede verse en Cartoon Network.

Legendz

En tiempos pretéritos, dominaban el planeta unas criaturas conocidas como Legendz. Pero en algún momento de la historia desaparecieron misteriosamente. Millones de años después, en el siglo XXI, estos seres de leyenda se han convertido en el juguete más popular entre críos y no tan críos. Un grupo de chavales se reúne para jugar con ellos. Son Shu, Mac, Meg y Dino, que un día se meten en un buen lío. Resulta que una organización secreta quiere robarle a Shu su Shiron, el dragón del viento y un poderoso Legendz. A partir de ese momento, los cuatro amigos tendrán que hacer uso de sus Legendz para combatir a los malos de turno. Una gran aventura que les llevará a conocer mucho más acerca de los Legendz y de la razón de su desaparición en el pasado. Una divertida y emocionante serie estrenada en el canal Nick.

¿Y en otoño qué?

La temporada veraniega está tocando a su fin y con la vuelta al cole las cadenas retomarán su programación habitual. Esto afectará a la emisión de anime, aunque no todo es malo. Por lo pronto, llega a nuestra televisión la quinta serie basada en el mundo *Digimon*, titulada *Digimon Data Squad*. En **Mega Hiro** vamos a hacerle un seguimiento muy especial. Y aparte... ¡Sí, lo hemos conseguido! En el número anterior pedíamos nuevos episodios de *One Piece* y en los próximos meses veremos como las cadenas autonómicas que emiten la serie estrenarán nuevas sagas: el juego de Davy Back, Water Seven y Enies Lobby. ¡Unos 100 episodios! ¿Se animará Jetix también? Está por ver, pero lo que sí es seguro es que la popular cadena de pago estrenará *Dinosaur King*, que trata de combates entre dinosaurios al estilo *Mushiking*. ¡No te pierdas ni una!

DETECTIVE CONAN: LA INVESTIGACIÓN DE MIRÁPOLIS

Uno de los personajes más populares del mundo del anime da por fin el salto a las consolas. Tras convertirse en una serie de referencia tanto en televisión como en papel, Conan por fin tiene su propio videojuego. ¿Están tus dotes deductivas a la altura de las del pequeño héroe? ¡Demuéstralo en *La Investigación de Mirápolis*!

La Investigación de Mirápolis aparecerá únicamente para Wii, y la verdad es que por lo que parece, es un juego que va a intentar aprovechar al máximo las prestaciones que ofrece la consola de Nintendo. Pero lo más importante de un juego protagonizado por Conan Edogawa es, naturalmente, el argumento. En este caso nos encontramos con un Conan que se encuentra en la inauguración del parque de atracciones de Mirápolis... cuando empiezan a producirse una serie de misteriosos crímenes. Y nosotros, ni cortos ni perezosos, deberemos ponernos manos (o mandos) a la obra para resolver el misterio.

Como la serie misma

Así empezará una aventura que nos permitirá seguir fielmente los pasos que tantas veces ha seguido Conan para resolver sus casos en el manga y el anime: visitaremos las escenas del crimen, recogeremos las pruebas que por allí encontremos, hablaremos con los sospechosos, y poco a poco nos haremos una composición que nos permita encontrar al auténtico culpable. ¡Pero la cosa no será nada fácil, tenedlo por seguro! Por suerte, los desarrolladores del juego han intentado capturar hasta el más mínimo detalle característico del mundo de Conan en el videojuego. Así, podremos utilizar el Wiimote no sólo para manipular los objetos que encontremos, sino también para utilizar los artilugios más característicos de Conan, desde su ya legendario modulador de voz hasta su monopatín a energía solar, sin olvidarnos, claro está, de sus fantásticas zapatillas que le confieren una enorme potencia de salto.

Extras interesantes

Con lo que os acabamos de contar ya deberíais tener claro que ningún buen aficionado de *Detective Conan* debería dejar de probar este juego. Pero es que La Investigación de Mirápolis también presenta algunos elementos complementarios que lo convierten en un juego aún más interesante. Así, por ejemplo, podremos escuchar música en una jukebox o echar un vistazo a la colección de instantáneas que hayamos tomado a lo largo del juego, para buscar alguna pista que se nos haya pasado por alto... ¡o simplemente porque nos apetece!

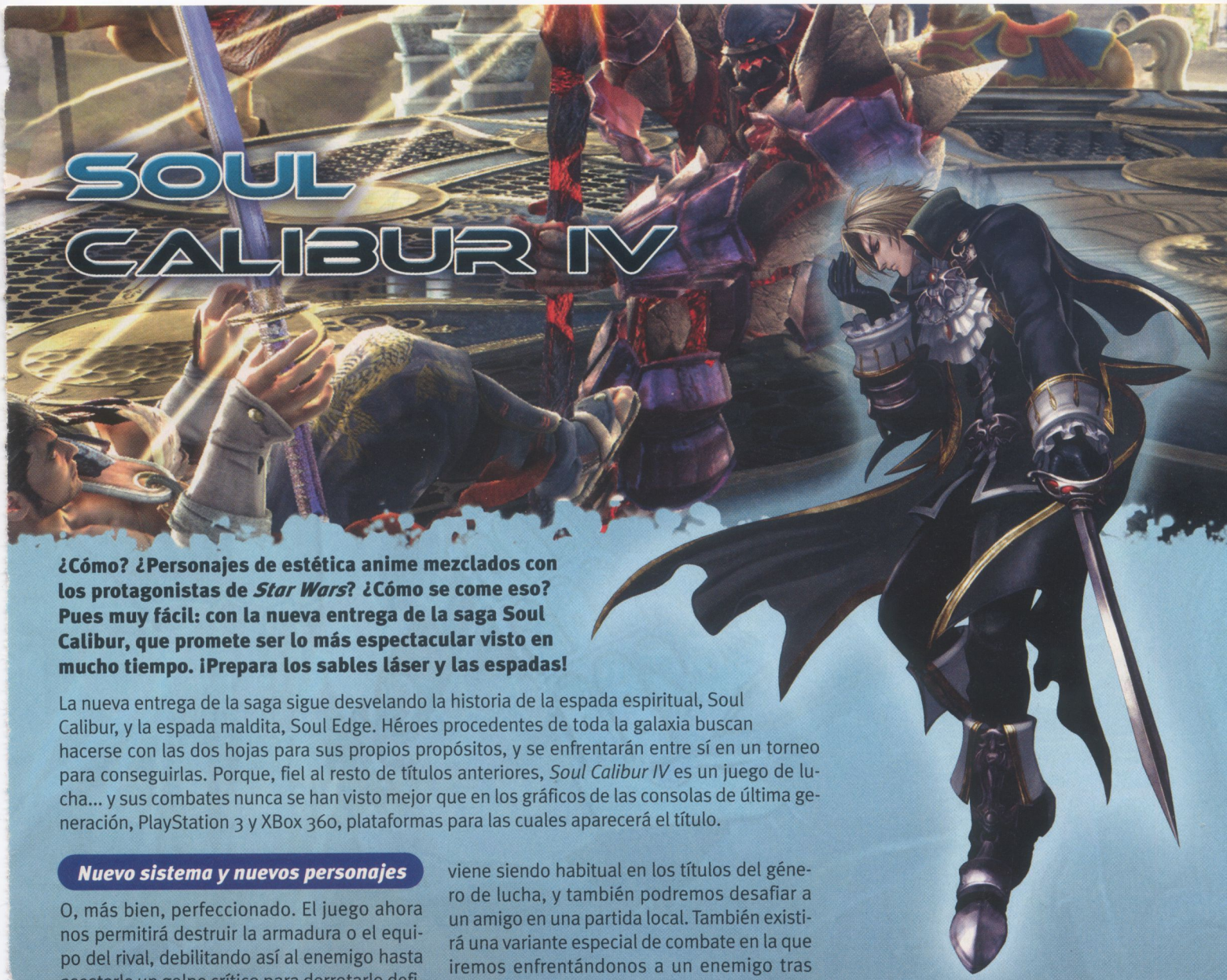
Como ves, el título tiene todos los elementos necesarios para convertirse en un favorito para los aficionados al personaje. ¡Sólo esperamos que éste sea el sólo primero de una larga lista de videojuegos protagonizados por el pequeño detective!

Minijuegos

Ningún título para Wii está completo sin algunos minijuegos, y *La Investigación de Mirápolis* no podría ser menos. Así que, si en algún momento te sientes demasiado atascado en la investigación y necesitas un respiro, siempre puedes probar alguno de los seis minijuegos que acompañan a la aventura principal. Entre ellos, naturalmente, se encuentra uno con el que puedes jugar a fútbol con Conan... ¡Ya ves que se han cuidado todos los detalles!

Detective Conan: La investigación de Mirápolis
Compañía: Nobilis
Género: Aventura gráfica
Plataforma: Wii
A la venta: Septiembre de 2008

SOUL CALIBUR IV



¿Cómo? ¿Personajes de estética anime mezclados con los protagonistas de *Star Wars*? ¿Cómo se come eso? Pues muy fácil: con la nueva entrega de la saga Soul Calibur, que promete ser lo más espectacular visto en mucho tiempo. ¡Prepara los sables láser y las espadas!

La nueva entrega de la saga sigue desvelando la historia de la espada espiritual, Soul Calibur, y la espada maldita, Soul Edge. Héroes procedentes de toda la galaxia buscan hacerse con las dos hojas para sus propios propósitos, y se enfrentarán entre sí en un torneo para conseguirlas. Porque, fiel al resto de títulos anteriores, *Soul Calibur IV* es un juego de lucha... y sus combates nunca se han visto mejor que en los gráficos de las consolas de última generación, PlayStation 3 y XBox 360, plataformas para las cuales aparecerá el título.

Nuevo sistema y nuevos personajes

O, más bien, perfeccionado. El juego ahora nos permitirá destruir la armadura o el equipo del rival, debilitando así al enemigo hasta asestarle un golpe crítico para derrotarlo definitivamente. Todo ello, claro, rodeado de unos gráficos que quitan el aliento, y que aprovechan al máximo la potencia de las nuevas consolas. Y si no nos creéis, podéis echar un vistazo a las imágenes que acompañan estas líneas... La variedad de personajes a elegir se ha visto aumentada con la llegada de tres personajes llamados Hilde, Scheherezade y Angol Fear, que ofrecen nuevas opciones de combate a los jugadores. A todos ellos habrá que añadir, claro, a las dos principales novedades de la saga: Darth Vader y el Maestro Yoda, llegados directamente del universo de *Star Wars*. Los dos serán personajes jugables, así que también podrás probar la experiencia única de derrotar a tus enemigos a golpe de sable láser.

Opciones para todos los gustos

Naturalmente, el juego incluye la opción de jugar combates online contra otros jugadores reales, lo que siempre da una nueva dimensión a un título de estas características. Entre otros modos de juego, encontramos el de Arcade, Supervivencia o Entrenamiento, como viene siendo habitual en los títulos del género de lucha, y también podremos desafiar a un amigo en una partida local. También existirá una variante especial de combate en la que iremos enfrentándonos a un enemigo tras otro, hasta caer derrotados o alcanzar la victoria final. En todos los casos, podremos disputar nuestros combates bien con los personajes que vienen incluidos en el juego (que son unos cuantos) o con los que decidamos crear nosotros mismos. Por si todo esto fuera poco, el juego en su versión para XBox 360 también permite descargarse el título que dio origen a la saga, *Soulcalibur*, allá por 1999. ¡Bufff! Si eres un fan de los videojuegos de lucha, la verdad es que vas a tener "bofetadas" para rato. ¡Así que afila tu espada y prepárate para librar los combates más espectaculares que hayas visto nunca.

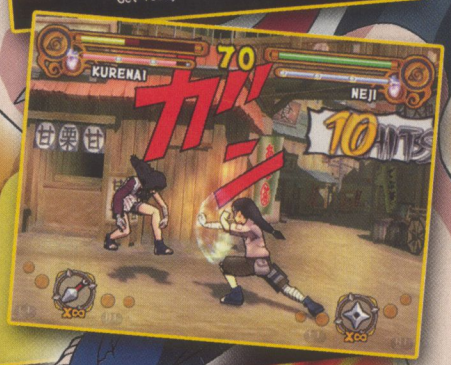
Una saga con estrellas invitadas

No es la primera vez que un título de la saga Soul Calibur tiene invitados de otros "universos". En su versión para Xbox, el juego incluía a Spawn, en GameCube a Link (de *Zelda*) y en la versión para PS2 aparecía Heihachi, de *Tekken*... ¿Quién será el próximo?

Un peso pesado para cada consola

Por desgracia, en *Soul Calibur IV* no podremos enfrentar los dos lados de la Fuerza, pues Yoda y Darth Vader aparecerán por separado, uno en cada consola. Así pues, Darth Vader aparecerá sólo en PlayStation 3 y Yoda sólo en XBox 360. Por suerte, el que sí que aparecerá en las dos consolas será el personaje del aprendiz secreto de Darth Vader, protagonista del videojuego *Star Wars: El poder de la fuerza*, que se pondrá a la venta en los próximos meses. ¡Ya lo ves, *Star Wars* por un tubo!

Soul Calibur IV
Compañía: Ubi Soft
Género: Lucha
Plataforma: Xbox 360, PlayStation 3
A la venta: Agosto de 2008



NARUTO™ ULTIMATE NINJA 3

¡Ya tenemos aquí nuestra nueva ración de Naruto para consola! En este caso nos llega la tercera parte de la saga *Ultimate Ninja*, con nuevos personajes, nuevos modos de juego... ¡en fin, un poco de todo para que disfrutemos de lo lindo con Naruto y compañía!

A priori, *Ultimate Ninja 3* parece ofrecernos más de lo mismo: combates con incontables rivales, la opción de ir mejorando y comprando objetos... ¿Nos suena de algo, verdad? Es cierto, por algo es la tercera parte de una saga. Pero el juego también nos ofrece suficientes novedades para que decidamos ponernos una vez más a los mandos para protagonizar épicos combates en la Villa Oculta de Konoha. Para empezar, habrá más de 40 personajes diferentes con los que jugar, más que en cualquier otra entrega de la saga, así como 55 misiones en el modo Historia, a lo largo de las cuales reviviremos los mejores momentos del anime.

Un poco de todo

Pero las novedades no terminan ahí. El juego incluirá nada menos que 20 escenarios diferentes, en los cuales, como ya es habitual, podremos llamar a nuestros aliados para que nos echen una mano. Lo que no es tan habitual, y que supone una novedad en el juego, es la invocación de criaturas que nos ayuden en el combate.

Pero las novedades no terminan ahí. También hay nuevos modos de juego. Además del modo Historia, también aparece el modo Héroe, en la que podremos convertirnos en los auténticos protagonistas de una de las partes más apasionantes del anime, el Rescate de Sasuke, con el inevitable enfrentamiento entre ésta y Naruto.

¿Que queréis más novedades? Pues las hay, las hay. Ahora los aprendices de ninja podrán obtener puntos con los que podrán perfeccionar sus habilidades, y también se introduce el concepto del "Jutsu Definitivo", que nos proporcionará una pizca de ímpetu de más que podría suponer la diferencia entre la victoria y la derrota en un combate.

Como veis, *Ultimate Ninja 3* ofrece suficientes novedades atractivas como para echarle el guante e imitar, una vez más, las aventuras de Naruto y compañía en sus intentos por convertirse en Hokage.

Naruto Ultimate Ninja 3
Compañía: Atari
Género: Lucha
Plataforma: PlayStation 2
A la venta: Septiembre de 2008

FINAL FANTASY IV

Allá por 1991, Square publicaba en Japón la cuarta parte de Final Fantasy, sin saber que se convertiría en una de las más populares de la saga. Ahora, el juego ve la luz para Nintendo DS con un interesante lavado de cara.

¡Y menudo lavado de cara! El juego consta ahora de unos gráficos totalmente en 3D, así como una banda sonora remezclada. Una ambientación para volver a vivir las aventuras de Cecil, el protagonista del título, un caballero negro que cuestiona las órdenes de su rey tras haber arrasado y matado inocentes en la búsqueda de los cristales elementales que ansía poseer el monarca. Despojado de su rango, Cecil debe emprender una misión suicida en la que le acompañarán sus amigos, y en la que conocerá al que será su gran enemigo... Todo ello, claro está, dentro del sistema de juego más clásico de los *Final Fantasy* de toda la vida, con el cual podremos dar órdenes en tiempo real a nuestro grupo en las escenas de batalla. Y cuando no estemos en combate, podremos disfrutar del enorme mundo en el que está ambientado el juego, visitando sus populosas ciudades y hablando con los incontables personajes que las pueblan. ¡Prepárate para una aventura de proporciones épicas!

Final Fantasy IV
Compañía: Ubi Soft
Género: Aventura/RPG
Plataforma: Nintendo DS
A la venta: Septiembre de 2008

DRAGON QUEST®
Capítulos de los Elegidos

Aunque ha tardado en llegar a Europa, la saga de Dragon Quest se está haciendo notar con una buena cantidad de títulos publicados en poco tiempo. Ahora nos llega este *Capítulos de los Elegidos*, que es la primera parte de la llamada *Trilogía de Zenithia*.

Capítulos de los Elegidos es una nueva versión de un juego clásico que ya tiene algunos años, *Dragon Quest IV*. El juego se divide en cinco capítulos a lo largo de los cuales podrás manejar a diferentes héroes en un mundo de fantasía lleno de grandes tesoros y temibles monstruos. Cada capítulo tiene un protagonista y un argumento diferente, cada uno de los cuales deberemos resolver para acabar el juego. Los gráficos del juego han sido completamente actualizados y ahora están en 3D, y nos permiten disfrutar del color y las impactantes imágenes del mundo de *Dragon Quest* como nunca. Por si eso fuera poco, el título aprovecha la conexión inalámbrica de la DS para abrir una nueva forma de comunicación con otros jugadores: con ella podrás interactuar con la gente que hayas encontrado al azar en el mundo real para ir creando poco a poco una comunidad única dentro del juego. Así que ya lo sabes, si quieres descubrir si eres uno de los "Elegidos", ahora puedes hacerlo con la última entrega de *Dragon Quest*...

Dragon Quest: Capítulos de los Elegidos
Compañía: Square Enix/Proein
Género: RPG/Aventura
Plataforma: Nintendo DS
A la venta: Septiembre de 2008

SUPER GOL
VOLUMEN 1

Considerada la heredera de *Campeones* a comienzos de los 90, Jonu Media recupera este clásico futbolero del anime en dos volúmenes con un nuevo doblaje y una traducción fiel al original.

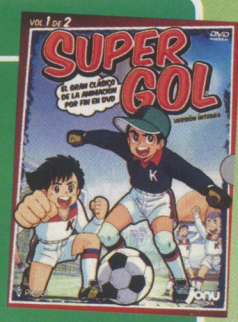
Un nuevo chico en el equipo

¿Qué es lo primero que hace Kakeru Daichi nada más trasladarse con su familia a su nueva casa? Apuntarse al club de fútbol de la escuela Kitahara. Desde ese momento, será uno más en el equipo de los "Kickers". Como anteriormente jugaba en un equipo muy famoso, enseguida se convierte en titular. Normal: ¡es un jugador buenísimo! El problema es que los demás son bastante mediocres. A duras penas se salva el portero, Masaru Hongo. Pese a sus esfuerzos, Kakeru y Masaru no pueden evitar una dolorosa derrota de los "Kickers" ante el equipo más temido de la zona: los Diablos Rojos liderados por Hikaru Uesugi, ¡el mejor portero de todo Japón en la categoría infantil! El resultado lo dice todo de la diferencia de calidad entre ambos equipos. ¡Diez a uno! Sin embargo, ese gol marcado por Kakeru llama la atención de muchos. Entre ellos la del propio Uesugi, que anima al chico a seguir entrenando. Poco a poco, los jugadores del "Kickers" mejoran su base y consiguen hacerse respetar. Su reto, derrotar al equipo de Uesugi, está un poco más cerca.

Mucho más que fútbol

Pero no todo en la vida de Kakeru, Masaru y los demás chicos es el fútbol. Al fin y al cabo, son chavales que están en la edad de leer manga, ver anime y series de superhéroes en la tele, pasarse horas con los videojuegos y disfrutar en clase con los compañeros. Bueno, y también tener su primer amor. Es el caso de Masaru. El tímido portero se enamora perdidamente de Ayumi, la simpática hermana de Kakeru. Lo que pasa es que le da tanto corte estar con ella que no se puede saber si Ayumi siente algo más que amistad. Más compleja es la situación de Kakeru, que está loquito por Yukie. Se trata de una chica de salud frágil que es una reconocida pianista infantil... ¡y la hermana menor de Uesugi! Comparado con estos asuntos amorosos, los quebraderos de cabeza que ocasiona un jugador violento y rebelde como Harry parecen un problema insignificante.

Super Gol, volumen 1



325 minutos
3 DVD9 / NR-7
Audio: español 2.0 y japonés 2.0
Subtítulos: español y portugués
Características especiales: Menús interactivos, Selección de escenas, Ficha técnica, Ficha de doblaje, Ilustraciones de Noriaki Nagai, Opening, Ending, Galería de imágenes y Otros títulos
Fecha de lanzamiento: 23 de julio de 2008
Distribuidora: Jonu Media
Precio: 24,95 euros

CONCURSO

¡MÁS INFORMACIÓN EN LA PÁGINA 50!

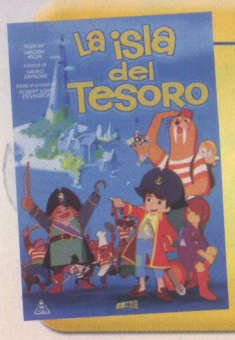
Tenemos 3 copias del primer volumen de **Super Gol**, cortesía de **Jonu Media**, para sortear entre quienes acertéis la siguiente pregunta:

¿A qué escuela pertenece el equipo de los "Kickers"?

Divisa continúa editando los grandes clásicos infantiles de la animación japonesa a través de su sello Divimagic. Las aventuras más emocionantes, las situaciones más divertidas y los personajes más carismáticos se reúnen en su catálogo, que acaba de verse ampliado con las dos películas que aquí te presentamos. ¿Quieres diversión y aventuras? ¡Pues corre a por ellas!

La isla del Tesoro

Los esbirros del capitán Long John Silver aprovechan la oscuridad de la noche para buscar a uno de sus compañeros, que los ha traicionado. Con él se ha llevado un valioso mapa. Ese pirata se refugia en la posada en que trabaja Jim, un niño que sueña con navegar por los siete mares. Cuando sus perseguidores llegan a la posada, el pirata le confía a Jim un pequeño cofre y le ordena esconderse. Una vez los atacantes se marchan, llevándose al traidor, Jim abre el cofre y en su interior encuentra un mapa. Ni más ni menos que el mapa del tesoro del legendario capitán Flint. Acompañado por su hermanito Bub y su amigo el ratón Glan, Jim se sube a su "navío" (un tonel habilitado con timonel y vela). Piensa encontrar el tesoro sin falta. Sin embargo, pronto cae en las garras de los anteriores propietarios del mapa que le seguían el rastro para recuperarlo. En el barco conocen a una prisionera que resulta ser la nieta del capitán Flint. ¡La aventura tan sólo acaba de empezar!

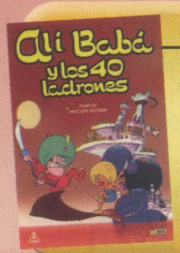


La isla del tesoro

75 minutos
DVD9 / Todos los públicos
Audio: español 2.0 y japonés 2.0
Subtítulos: español y portugués
Características especiales: Menús interactivos, Selección de escenas, Ficha técnica, Galería de imágenes, Tráileres y Otros títulos
Fecha de lanzamiento: 16 de julio de 2008
Distribuidora: Divisa Home Video
Precio: 11,95 euros

Alí Babá y los 40 ladrones

En un reino del lejano Oriente, Alí Babá XXIII tiene un grave problema. Sin darse cuenta, ha dilapidado la fortuna familiar de la que habían disfrutado todos y cada uno de sus antecesores desde que su famoso antepasado derrotara a los 40 ladrones y se quedara con sus tesoros. Hallándose en la más absoluta ruina, se adentra en la cámara del tesoro y comprueba que nada queda ya de todas las riquezas que una vez hubo. Únicamente hay una sucia lámpara que los acreedores no han querido llevarse. Para sorpresa del monarca, al frotar la lámpara surge el genio que ayudó al primer Alí Babá. Dado que el genio siente pánico de los gatos, Alí Baba XXIII ordena que todos los gatos del reino sean apresados y encerrados en las mazmorras del castillo. De esa forma, el genio podrá cumplir sus deseos sin contratiempos. Pero un niño llamado Uk, descendiente del jefe de los ladrones engañados por el primer Alí Babá, le va a poner las cosas difíciles al egoísta rey... ¡con treinta y ocho gatos y un ratón!



Alí Babá y los 40 ladrones

55 minutos
DVD9 / Todos los públicos
Audio: español 2.0 y japonés 2.0
Subtítulos: español y portugués
Características especiales: Menús interactivos, Selección de escenas, Ficha técnica, Galería de imágenes, Tráileres y Otros títulos
Fecha de lanzamiento: 16 de julio de 2008
Distribuidora: Divisa Home Video
Precio: 11,95 euros

TOP-25 PERSONAJES

1 NARUTO UZUMAKI

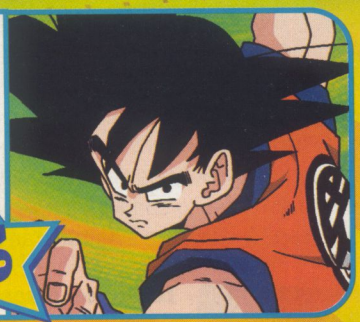
Naruto
Con el calor que hace, ¿cómo puede comer fideos?

2 SASUKE UCHIHA

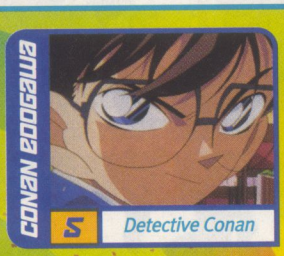
Naruto
Debería comer más o se quedará sin fuerza en medio de un combate.

3 SON GOKU

Bola de dragón
Desde niño es el rey de las comilonas, sin duda.

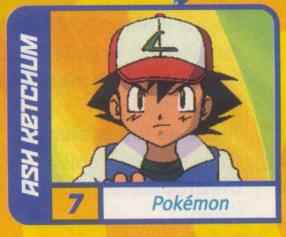


MONKEY D. LUFFY
5 One Piece



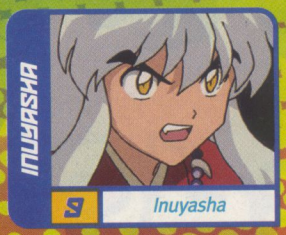
CONAN EDOGAWA
5 Detective Conan

SHIN CHAN
6 Shin Chan



ASH KETCHUM
7 Pokémon

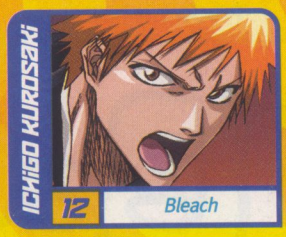
VEGETA
8 Bola de dragón Z



INUYASHA
9 Inuyasha

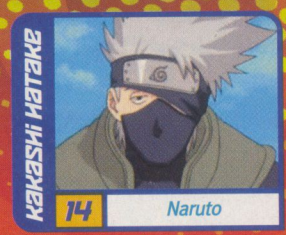
ZORRO RONOA
10 One Piece

SAKURA HARUNO
11 Naruto



ICHIGO KUROSAKI
12 Bleach

ZATCH BELL
13 Zatch Bell!



KAKASHI HATAKE
14 Naruto

YUGI MUTO
15 Yu-Gi-Oh!

SHINICHI KUDO
16 Detective Conan

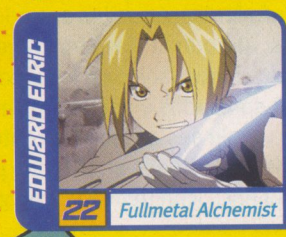
GAARA
17 Naruto

SESSHOMARU
18 Inuyasha

RAN MOURI
19 Detective Conan

SON GOHAN
20 Bola de dragón Z

KAGOME HIGURASHI
21 Inuyasha



EDWARD ELRIC
22 Fullmetal Alchemist

JIRAIYA
23 Naruto

MAYA
24 Pokémon Diamond & Pearl

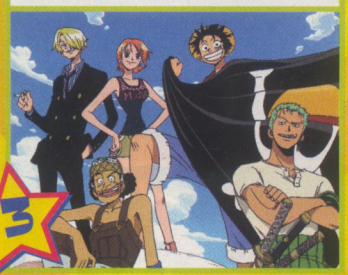
RUKIA KUCHIKI
25 Bleach

TOP-10 SERIES

1 NARUTO
Los ninjas... ¿tienen vacaciones?

2 BOLA DE DRAGÓN
Los guerreros trabajan las 24 horas del día.

3 ONE PIECE
Los piratas si no están trabajando, están huyendo de la Marina.



4 Pokémon

5 Detective Conan

6 Shin Chan

7 Sargento Keroro

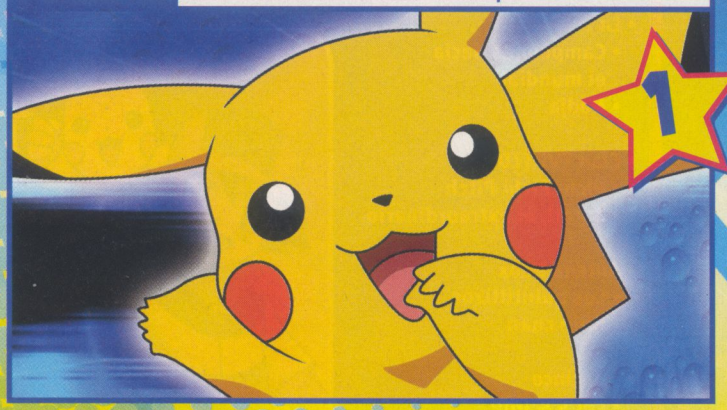
8 Inuyasha

9 Bleach

10 Yu-Gi-Oh!

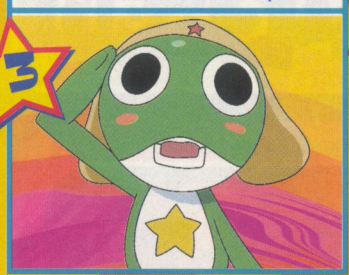
TOP-10 MASCOTAS

1 PIKACHU
POKÉMON Vive aventuras por todo Sinnoh.



2 CHOPPER
ONE PIECE Navega por Grand Line a las órdenes de Luffy.

3 KERORO
SARGENTO KERORO Visita sobre todo la tienda de maquetas.



4 KIRARA — Inuyasha

5 NEVADO — Shin chan

6 AKAMARU — Naruto

7 KON — Bleach

8 CHIMCHAR — Pokémon

9 SHIPPO — Inuyasha

10 GAMABUNTA — Naruto

TOP-10 VIDEOJUEGOS

1. Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3 (PS2)
2. Naruto Uzumaki Chronicles 2 (PS2)
3. Mario Kart Wii (Wii)
4. Pokémon Diamante & Perla (GBA)
5. Naruto Ultimate Ninja 2 (PS2)
6. Dragon Quest Monsters: Joker (PS2)
7. Pokémon Esmeralda (GBA)
8. Pokémon Battle Revolution (Wii)
9. Dragon Ball Z. Burst Limit (PS3)
10. Pokémon Rubí & Zafiro (GBA)

¡QUEREMOS CONOCER TUS FAVORITOS!

Necesitamos saber tu opinión sobre las mejores series de anime, personajes, enemigos y videojuegos, así que rellena la siguiente encuesta (recuerda que también pueden ser personajes y series que no se encuentren en la lista... ¡cualquier cosa que se te ocurra, vaya!) y envíanosla.

Recorta y envía la encuesta a la siguiente dirección antes del 20 de septiembre:

Panini - Votación Mega Hiro 25
C/Vallespí, 20
17257 – Torroella de Montgrí
Girona

Encuesta 08/08

¿Cuál es tu serie de anime favorita (por orden de preferencia)?
1. _____
2. _____
3. _____

¿Cuál es tu personaje de anime favorito (por orden de preferencia)?
1. _____
2. _____
3. _____

¿Cuál es tu monstruo o mascota de anime favorito (por orden de preferencia)?
1. _____
2. _____
3. _____

¿Cuál es tu videojuego de anime favorito (por orden de preferencia), y en qué consola?
1. _____
2. _____
3. _____

Nombre: _____
Apellidos: _____
Dirección: _____
_____

ESTATALES

- **La 2**
  - Campeones hacia el mundial
  - Nadja
- **Clan TVE (TDT)**
  - Pichi Pichi Pitch
  - Zorori, el extraordinario
- **Antena.Neox**
  - Los quintillizos
  - Shin chan
- **Telecinco**
  - Let's & Go!!
  - Pokémon Battle Frontier
- **Cuatro**
  - Gasaraki
  - Pretty Cure
- **Localia**
  - Yu-Gi-Oh!

© 1997-2006 Nintendo, Creatures, GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, JR. Kikaku.

© 1990 USUI YOSHITO

© 1996 KOSHITA/Shogakukan, Shopro

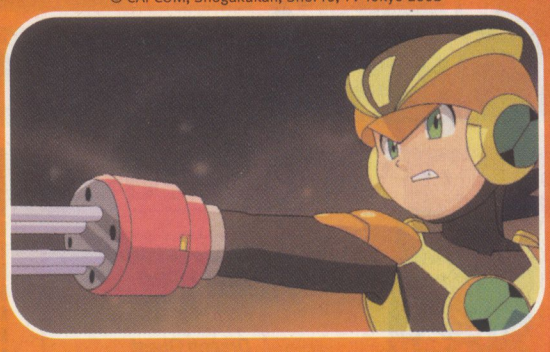
LETS & GO!!

Los hermanos Seiba, Retsu y Go, son los más populares corredores de minicoches de todo Japón. Sus hazañas con los "sabers" les han reportado grandes victorias frente a rivales cada vez más habilidosos y cuyos coches están a la última. Gracias a ello, Retsu y Go son bastante famosos en el extranjero. Corredores de otros países visitan Japón únicamente para enfrentarse a ellos. Con nuevos mini 4x4, nuevas reglas y espectaculares circuitos, ¿seguirán siendo los Seiba los mejores?

AUTONÓMICAS

- **Aragón Televisión**
  - B-Daman
  - Detective Conan
  - Kiteretsu
  - Rantaro
- **Canal 9/Punt 2**
  - Coses de grillats
  - GetBackers
  - Sakura, la caçadora de cartes
  - School Rumble
- **Canal Extremadura**
  - Detective Conan
  - Kiteretsu
  - Sargento Keroro
- **Canal Sur/ Canal Sur 2**
  - Duel Masters
  - Doraemon
  - Kochikame
  - Lupin the Third
  - Magical Doremi
  - Medabots
  - Mirmo
  - Ninja Boy Rantaro
  - Sargento Keroro
- **Castilla La Mancha TV**
  - Cosas de locos
  - Detective Conan
  - Mirmo
  - One Piece
- **ETB-1**
  - Doraemon, katu kosmikoa
  - Hattori ninjaren abenturak
  - Keroro Sarjentua
  - Kiteretsu
  - Megaman
  - Nonochan
  - One Piece
  - Pokémon
  - Speed Racer
- **IB3**
  - Bobobo
  - Duel Masters
  - Detectiu Conan
  - Megaman
  - Mirmo
  - Rantaro
  - Sargent Keroro
  - Sherlock Holmes
  - Wickie el viking
- **Telemadrid/ La Otra**
  - Doraemon
  - Keroro
  - Kiteretsu, el primo más listo de Nobita
  - Megaman NT Warrior
  - Rantaro
- **TV3/K3**
  - Doraemon
  - El capità Harlock (TDT)
  - El detectiu Conan
  - Hattori el ninja
  - Inuyasha
  - Keroro
  - Kiteretsu
  - Kochikame (TDT)
  - La màgica Doremi
  - Maison Ikkoku (TDT)
  - Megaman
  - Monstre (TDT)
  - One Piece
  - Rantaro
  - Sakura, caçadora de cartes
- **TV Canaria/ TV Canaria 2**
  - B-Daman
  - Cosas de locos
  - Doraemon
  - La ley de Ueki
  - Megaman
  - One Piece
- **TVG**
  - Beyblade
  - Megaman NT Warrior
  - O detective Conan
  - One Piece
  - Samurai Champloo
  - Sarxento Keroro

© CAPCOM, Shogakukan, ShoPro, TV Tokyo 2002



MEGAMAN NT WARRIOR

DechCity es el mejor ejemplo de ciudad moderna, Allí todo, absolutamente todo, está computerizado. La alta tecnología se encuentra por todas partes, incluso en los quehaceres diarios más simples. Sin embargo, los criminales saben que dominar la red es dominar el mundo. Por eso tratan de hacerse con el control del ciberespacio. Un chaval llamado Lan y su compañero robot Megaman se van a enfrentar a una terrible amenaza mundial a través del mundo virtual. ¡La lucha acaba de comenzar!

CANALES DE PAGO

Animax
- Black Lagoon
- Chobits
- Corrector Yui
- Detective Conan
- Devil May Cry
- El caballero de Eon
- Excel Saga
- F, a todo gas
- Initial-D
- Inuyasha
- Kochikame
- La ley de Ueki
- Love Hina
- Lupin III
- Nana
- Orphen
- Orphen Revenge
- Outlaw Star
- Peach Girl
- Saiyuki
- Samurai Champloo
- Tsubasa Reservoir Chronicle

AXN
- Corrector Yui
- Detective Conan
- Inuyasha
- La ley de Ueki
- Lupin III
- Kochikame

Boomerang
- Doraemon
- La abeja Maya
- Marco
- Zorori, el extraordinario

Buzz
- Basilisk
- Black Cat
- Bleach
- Evangelion
- Monster
- Mushishi
- Speed Grapher
- Witchblade

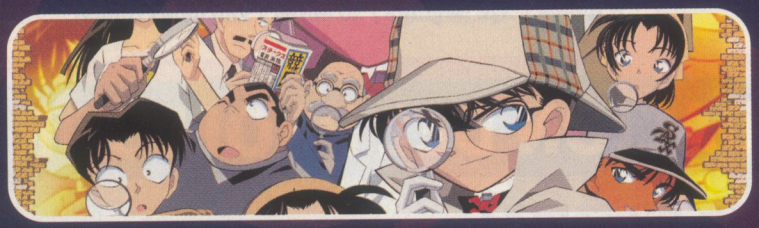
Cartoon Network
- Bobobo
- Bola de dragón
- Bola de dragón Z
- Sargento Keroro
- Mirmo
- Shin chan
- Viewtiful Joe

Jetix
- Naruto
- One Piece
- Pokémon Advanced Challenge
- Pokémon Battle Frontier
- Pokémon Diamond & Pearl
- Zatch Bell!

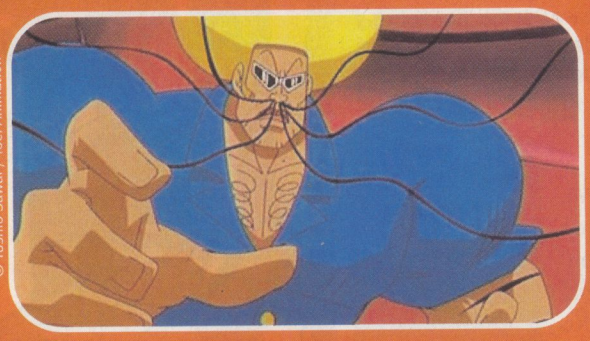
KidsCo
- Medabots
- Sakura, cazadora de cartas

Nick
- Legendz
- Rantaro, el ninja boy

© Hiromi Shinozuka / 2002, Shogakukan, Shopro, TV Tokyo



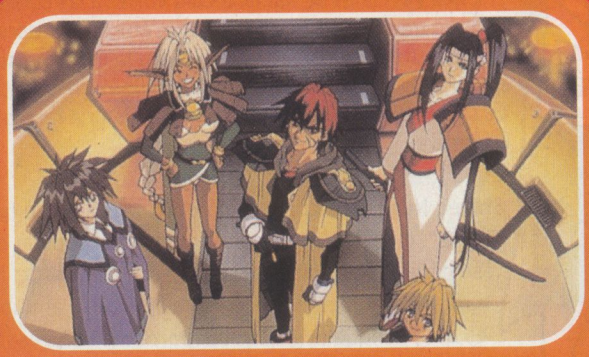
© Gosho Aoyama/Shogakukan-YTV-TMS



© Yoshio Sawai / Toei Animation

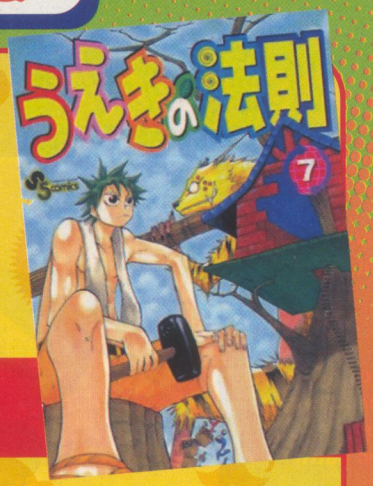
BOBOBO

El siglo XXXI puede pasar a la historia como la era en que el emperador Bola de Billar IV logró que los habitantes del planeta llevaran la cabeza completamente rapada. Por suerte, un grupo de valientes se enfrenta al ejército imperial con el único fin de acabar con semejante reinado tiránico... ¡y salvar sus cabelleras! Los rebeldes son Bobobo, un maestro en el combate con pelo nasal; la razonable Beauty; el alocado Don Patch; y Heppokomaru, gran seguidor de las técnicas de lucha "gaseosas".



OUTLAW STAR

En un futuro lejano en el que la humanidad ha salido al espacio, Gene Starwind es un reputado forajido. Acepta cualquier tipo de trabajo, que cumple con la ayuda de Jim Hawking, un hábil hacker de tan sólo 12 años. Los problemas llegan cuando Gene ayuda a huir a dos jóvenes, Melfina y Hilda, a cambio de la nave más avanzada del universo, la "Outlaw Star". Desde entonces, les persiguen los hermanos Mc Dougall, la raza Kutar-Kutar y multitud de piratas espaciales. ¿Quiénes son en realidad esas chicas?



LA LEY DE UEKI 7

Kosuke sigue haciendo frente a los diez de Robert. En una encarnizada lucha ante el noveno miembro del grupo, el chico demuestra de lo que le ha servido entrenar su poder celestial. Sus imaginativos golpes le salvan de más de un apuro. Además, no hay que olvidar que ahora tiene un as en la manga. Sin duda, Kosuke Ueki se ha convertido en uno de los más firmes aspirantes a la victoria final. Aunque quiere librarse cuanto antes de Robert, al que considera su peor enemigo, surge un problema. Un aspirante a rey del mundo celestial aparece ante él para pedirle ayuda. Resulta que está preocupado por su elegido, porque... ¡se ha unido a Robert! ¡Es el décimo guerrero a las órdenes de ese malvado! Y lo peor es que Kosuke lo conoce. ¿Cómo se lo tomará?

16 tomos / 192 páginas / 8 euros / Editorial Ivrea

THE ONE POUND GOSPEL 2

Kosaku Hatanaka, el joven boxeador que adora la comida, sigue luchando contra su glotonería. Ante una nueva oportunidad sobre el ring, debe cuidar que su peso se mantenga en el de su categoría como boxeador. No puede volver a decepcionar a su entrenador y, sobre todo, a la hermosa hermana Ángela. La monja reza por él a diario, aunque sabe que frente al apetito de Hatanaka... Dios no puede hacer mucho. Así que opta por algo más efectivo: perseguirlo a todas horas para que no coma de más. El chico se siente molesto, pero como está enamorado de la novicia tampoco se queja demasiado. ¿Será capaz de reprimir su estómago hasta que tenga lugar el combate? ¡Emoción, humor y romanticismo en esta joyita de Rumiko Takahashi, autora de *Inuyasha* y *Ranma 1/2*!

4 tomos / 232 páginas / 10 euros / Ediciones Glénat

LA RECOMENDACIÓN DEL PROFESOR

El bate mágico (Gosho Aoyama)

¡Hola, fanáticos del manga y el anime! Ah, ya comienza la recta final de las vacaciones y en unas semanas tocará volver a las clases. Espero que hayáis disfrutado de un merecido descanso y, claro, que hayáis aprovechado para ver muchas series y leer muchos cómics. Si queréis una última lectura antes de comenzar el curso, en esta ocasión os recomiendo un tomo único de nuestro admirado Gosho Aoyama, autor de *Detective Conan* y *Yaiba*. Una historia fantasiosa sobre el béisbol y la rivalidad deportiva.

Historia ★★★★★
Dibujo ★★★★★
Acción ★★★★★
Humor ★★★★★
Emoción ★★★★★

Shigeo Nagashima tiene un problema: llamarse igual que "Mr. Giants", el mítico jugador del equipo más popular de Japón. Con ese nombre, los chicos del equipo de béisbol del instituto Kohnan prácticamente le obligaron a apuntarse al club. El problema es que, aunque le gusta el deporte del bate, es muy malo. No tiene habilidad alguna y, de hecho, ya le han eliminado 50 veces seguidas. Tras una nueva derrota, Nagashima encuentra una tienda deportiva muy especial. Allí venden objetos deportivos con poderes mágicos. El anciano que la regenta le pide que vuelva al día siguiente y le venderá un bate capaz de golpear cuantas bolas le lancen. El chico así lo hace y consigue el mágico bate.

Según las indicaciones del abuelo, cada vez que quiera batear debe poner dinero en su bolsillo. Cuanto más dinero, más potencia tendrá el bateo. ¡Y el dinero irá directamente a las arcas del anciano! No sabe nada... La cuestión es que Nagashima comienza a ganar fama y prestigio gracias a ese fantástico bate. Entonces le sale un rival: Inao, el lanzador del Ohgane. Resulta que él usa el guante de un legendario lanzador. ¿Quién vencerá en el enfrentamiento entre estos dos poderosos objetos mágicos? ¿Dependerá el resultado del dinero que invierta cada uno?

El bate mágico
Autor: Gosho Aoyama
Tomos: 1
Precio: 6,95 euros
Editorial: Planeta DeAgostini

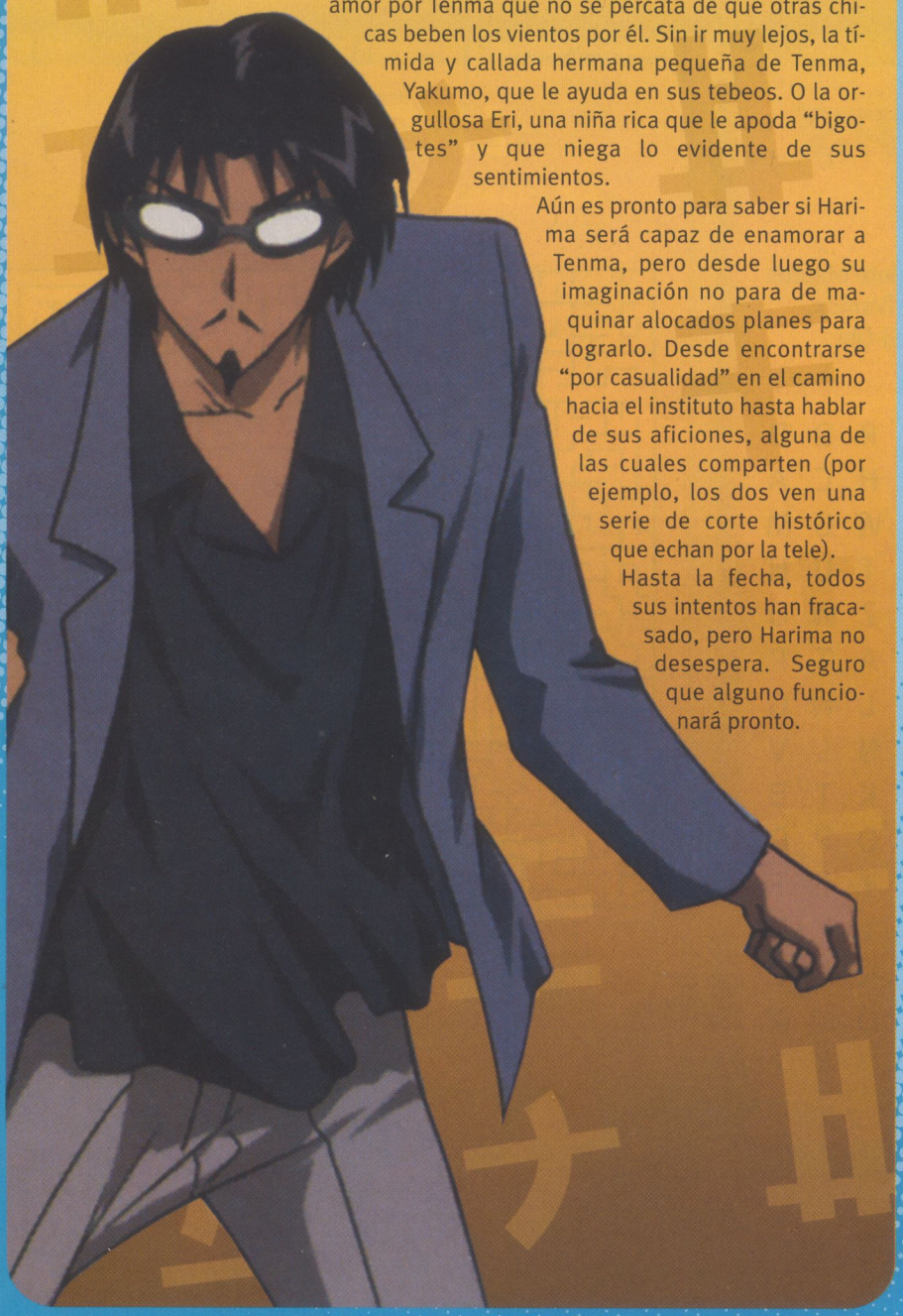
EL PERSONAJE

NOMBRE: ***Kenji Harima***
MANGA: ***School Rumble***

Durante la secundaria, Harima era el típico macarra que siempre andaba metido en broncas. Sus peleas eran habituales y a menudo se enfrentaba solo a un puñado de matones de instituto... ¡Y les ganaba! Sin embargo, lleva un tiempo tranquilito. ¿La razón? Tenma Tsukamoto. Esta simpática, torpe, alegre y cándida chica le ha robado el corazón y él se esfuerza para convertirse en su amigo... y, algún día algo más.

De hecho, lo primero que hace es intentar mejorar su imagen en el instituto con el nuevo curso. Sin embargo, su reputación como "demonio" permanece intacta con el paso del tiempo y aún se le tiene bastante miedo, sobre todo entre las chicas.

Aparte, conquistar a Tenma se antoja casi imposible, porque a ella ya le gusta otro chico, Karasuma. Aun así, Harima no se rinde. Mientras tanto, descubre su vocación: ser dibujante de cómics. Está tan cegado por su amor por Tenma que no se percata de que otras chicas beben los vientos por él. Sin ir muy lejos, la tímida y callada hermana pequeña de Tenma, Yakumo, que le ayuda en sus tebeos. O la orgullosa Eri, una niña rica que le apoda "bigotes" y que niega lo evidente de sus sentimientos.



Aún es pronto para saber si Harima será capaz de enamorar a Tenma, pero desde luego su imaginación no para de maquinar alocados planes para lograrlo. Desde encontrarse "por casualidad" en el camino hacia el instituto hasta hablar de sus aficiones, alguna de las cuales comparten (por ejemplo, los dos ven una serie de corte histórico que echan por la tele).

Hasta la fecha, todos sus intentos han fracasado, pero Harima no desespera. Seguro que alguno funcionará pronto.

ESTE MES...

EDICIONES GLÉNAT

- **Gintama 6 (serie abierta)**, de Hideaki Sorachi. 192 págs., 7,50 euros
- **Naruto 36 (serie abierta)**, de Masashi Kishimoto. 192 págs., 7,50 euros
- **Rurouni Kenshin 2 (de 22)**, de Nobuhiro Watsuki. 248 págs., 10 euros
- **Saint Seiya: The Lost Canvas Hades Mythology 3 (serie abierta)**, de Shiori Teshirogi (dibujo) y Masami Kurumada (guión). 192 págs., 7,50 euros
- **Sakura Wars 6 (serie abierta)**, de Ohji Hiroi, Ikku Masa y Kosuke Fujishima. 184 págs., 8,95 euros
- **The One Pound Gospel 2 (de 4)**, de Rumiko Takahashi. 232 págs., 10 euros
- **The Prince of Tennis 22 (de 42)**, de Takeshi Konomi. 200 págs., 7,50 euros

EDITORIAL IVREA

- **Kekkaishi 14 (serie abierta)**, de Yellow Tanabe. 192 págs., 8 euros
- **La ley de Ueki 7 (de 16)**, de Tsubasa Fukuchi. 192 págs., 8 euros

NORMA EDITORIAL

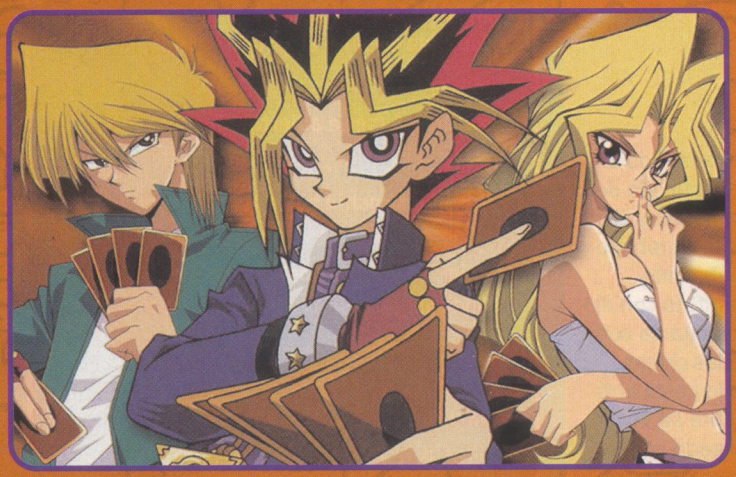
- **Blood+ 4 (de 5)**, de Asuka Katsura. 184 págs., 7,50 euros
- **Keroro 12 (serie abierta)**, de Mine Yoshizaki. 192 págs., 7,50 euros
- **School Rumble 10 (de 22)**, de Jin Kobayashi. 192 págs., 7,50 euros
- **Trinity Blood 3 (serie abierta)**, de Kiyo Kyujyo (dibujo) y Sunao Yoshida (guión). 192 págs., 7,50 euros

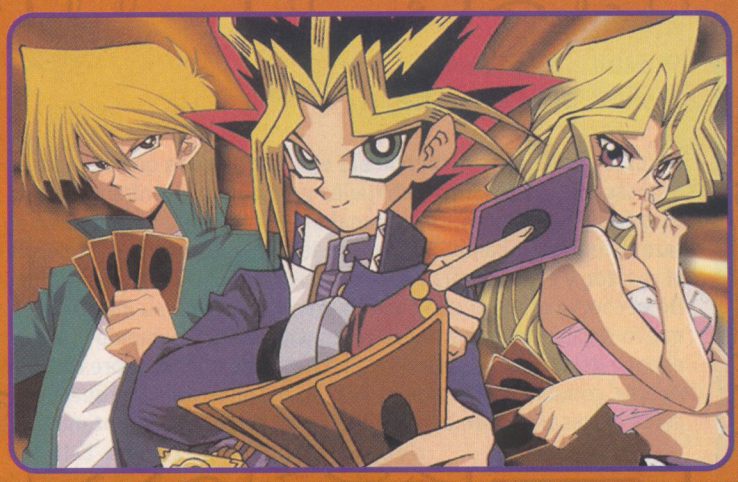
PLANETA DEAGOSTINI COMICS

- **Bobobo-bo Bo-bobo 10 (de 21)**, de Yoshio Sawai. 192 págs., 5,50 euros
- **Detective Conan Especial 22 (serie abierta)**, de Yutaka Abe (dibujo) y Denjiro Maru (guión). 180 págs., 6,95 euros
- **Jango 3 (de 8)**, de Makoto Hijioka (dibujo) y Hideo Kojima (guión). 192 págs., 5,95 euros
- **Nogami Neuro, el detective demoníaco 10 (serie abierta)**, de Yusei Matsui. 192 págs., 5,50 euros
- **Tutor Hitman Reborn! 10** (serie abierta), de Akira Amano. 192 págs., 5,50 euros

LAS SIETE DIFERENCIAS

¿Sabrías encontrar las siete diferencias entre estas dos imágenes? ¡Agudiza la vista!





SOPA DE LETRAS MILENARIA

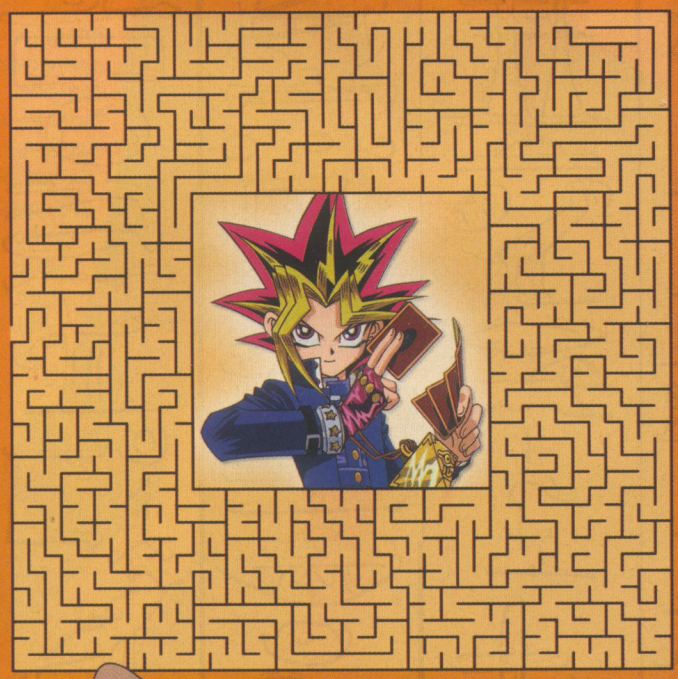
¿Eres capaz de encontrar los nombres de los siete objetos milenarios ocultos en esta sopa de letras? ¡Vamos, demuestra que lo sabes todo sobre Yu-Gi-Oh!

N	S	Z	G	Z	N	G	N	B	P	A	Z	R	D	D
N	A	P	X	F	D	U	U	H	Z	Z	H	H	C	A
D	H	S	O	O	F	R	Q	T	J	N	X	W	G	M
E	S	B	L	L	U	L	N	Q	V	A	T	T	U	H
R	F	F	Y	K	E	Y	A	O	A	L	T	Z	W	O
V	Q	J	T	I	E	W	I	T	Q	A	L	A	T	R
L	V	C	N	P	Q	A	B	L	A	B	Q	L	W	G
U	S	B	T	B	T	S	Q	Y	N	I	N	N	L	V
N	C	D	P	T	G	E	O	J	O	N	L	K	T	B
S	A	L	T	U	L	S	B	H	G	L	C	O	P	D
O	H	O	D	Z	F	C	Q	T	A	B	O	Y	E	F
P	A	D	Z	F	F	J	E	V	S	W	L	J	Y	D
J	Y	U	J	P	W	Z	E	T	V	R	L	N	R	E
V	P	R	K	J	I	M	L	A	R	E	A	O	M	M
Q	B	O	S	R	A	N	I	L	L	O	R	Y	K	Z

1. Balanza
2. Cetro
3. Anillo
4. Collar
5. Puzzle
6. Ojo
7. Llave

LABERINTO

Yugi está encerrado en el centro de un laberinto... ¿Le ayudas a salir al exterior?



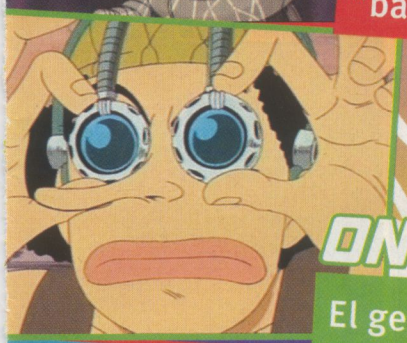
En el próximo número...

MEGA HIRO

100% ANIME 100% ACCIÓN

NARUTO

Las técnicas "barrera de sangre"



ONE PIECE

El genial Usuff

DINOSAUR KING

Los dinosaurios invaden Jetix

VIDEOJUEGOS

10 páginas con los mejores lanzamientos

KERORO

LA CARA OCULTA DE LA TROPA

¡DE REGALO UN ÁLBUM DE KERORO!

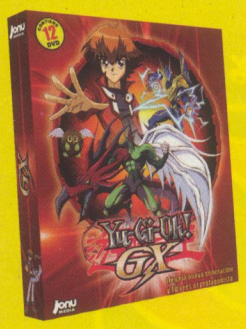
Nº 26

A la venta en octubre

¡GANA!

¡PARTICIPA EN NUESTROS CONCURSOS!

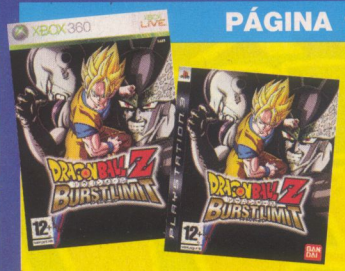
PÁGINA 6: YU-GI-OH!



Tenemos 3 copias de la primera temporada de **Yu-Gi-Oh! GX**, cortesía de **Jonu Media**, para sortear entre quienes acertéis la siguiente pregunta:

¿Qué carta le regala Yugi a Jaden?

PÁGINA 17: CONCURSO



Tenemos 10 copias de **Dragon Ball Z Burst Limit** (5 para PS3 y 5 para Xbox) que sortearemos entre quienes respondáis correctamente la siguiente pregunta:

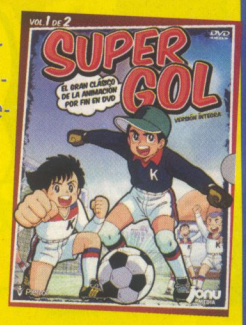
¿Quién es el creador de Cell?

PÁGINA 23: CONCURSO

Tenemos cinco fantásticos lotes formados por el videojuego **Space Chimps: Misión Espacial** (para PlayStation 2) y un espectacular **telescopio Imaginarium** para observar las estrellas, que sortearemos entre aquellos de vosotros que respondáis correctamente la siguiente pregunta:

¿Qué animales protagonizan la película?

PÁGINA 40: ANIME DVD



Tenemos 3 copias del primer volumen de **Super Gol**, cortesía de **Jonu Media**, para sortear entre quienes acertéis la siguiente pregunta:

¿A qué escuela pertenece el equipo de los "Kickers"?

GANADORES CONCURSOS MEGA HIRO 23:

*** 6 MAZOS POKÉMON DIAMANTE & PERLA**
- Carmen Jiménez Fortes (Málaga)
- Mireia Monteiro Rodríguez (Álava)
- Daniel González Serrano (Córdoba)
- Beatriz Alemán Bermúdez (L'Escala, Girona)
- María Villar Pereira (Perillo-Oleiro, A Coruña)

*** 4 PACKS FULLMETAL ALCHEMIST DVD**
- Rioselin Vallejos Ávila (Novelda, Alicante)
- Alfonso Mateos López (Madrid)
- Christian Sánchez Mota (Zaragoza)
- David Juvany (Mataró, Barcelona)
- Abel Fabra Belsa (Benijaio, Valencia)

*** 5 MAZOS NARUTO SERIE 3**
- Andrea Galdona Raña (Azpeitia, Guipúzcoa)
- Francisco Galindo Fabián (Madrid)
- Elisabete Galdona Raña (Azpeitia, Guipúzcoa)
- Odei Arrizabalaga Raña (Oñate, Guipúzcoa)
- Sandra Sarria García (Cuenca)

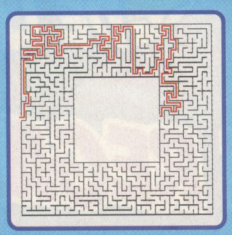
*** 5 DVD "MIS VECINOS LOS YAMADA"**
- Noemí Domínguez Sánchez (Las Ventas, Toledo)
- Xabier Bahillo Gil (Santurtzi, Bizkaia)
- Marine Chavez Cuaquira (Manresa, Barcelona)
- Adrián Gutiérrez González (Marsila de las Mulas, León)
- Fernando Casco Díaz (Écija)

5 MANGAS "EL CABALLERO VAMPIRO" 1
- Sara Irene Varona Rico (Bilbao)
- Joana Lleonart Sabio (Palafolls, Barcelona)
- Paula Colio Tresgallo (Suances, Cantabria)
- Juan Luis Morales López (Sevilla)
- Andrea Orenga Ferrer (Almassora, Castellón)

SOLUCIONES

LAS 7 DIFERENCIAS

LABERINTO



SOPA DE LETRAS MILENARIAS

NOMBRE Y EDAD:

DIRECCIÓN:

CIUDAD: C.P.:

Nº DE TELÉFONO: E-MAIL:

PANINI
CONCURSO MEGA HIRO 25
C/ Vallespí, 20
17257 - Torroella de Montgrí
GIRONA

Se comunica al padre/madre/tutor que los datos personales consignados en este cupón quedarán recogidos en un fichero temporal bajo responsabilidad de Panini España S.A. los datos serán utilizados únicamente para el envío de los correspondientes premios y eliminados una vez finalice la promoción. Promoción válida hasta agosto de 2008.

MEGA HIRO

DIRECTOR DE PUBLICACIONES: José Luis Córdoba
EDITORIAL REVISTA: Noemí Ruger
ASSISTANT COORDINACIÓN: Mari Paz Cuadros y Anna Masoliver
REDACCIÓN Y ADMINISTRACIÓN: C/ Vallespí, 20. 17257 Torroella de Montg (Girona)
Telf.: 972 75 74 11. Fax: 972 75 77 11.
www.panini.es

REALIZACIÓN: Estudio Fénix
C/ Torrent Can Mariner, 43
08031 Barcelona.
Telf.: 934 20 40 90

PUBLICIDAD: Bola Ocho Comunicaciones
c/ Torrent Can Mariner, 41-43, Bajos.
08031-Barcelona. Tel.: 934 295 945
Edu Quindós
edu@bolaochocomunicaciones.com
Camino Borjas
camino@bolaochocomunicaciones.com

IMPRESIÓN: Printer Industria Gráfica S.A
DISTRIBUCIÓN: Logista
Polígono Industrial Polvoranca
C/ del Trigo, 19
Telf. 914 81 98 00

MEGA HIRO
© Panini S.A.
All rights reserved.

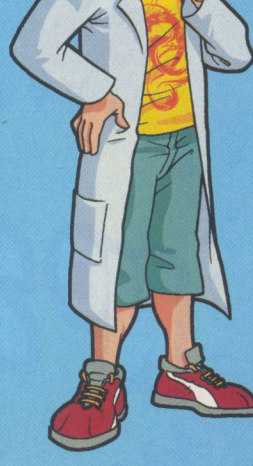
panini revistas

EDITA: PANINI ESPAÑA, S.A.
DIRECTOR GENERAL: Lluís Torrent
DIRECTOR DE MARKETING: Joan Hortal
DIRECTOR COMERCIAL: José María Rovirola
DIRECTOR DE GRANDES SUPERFICIES: Isidre Garriga

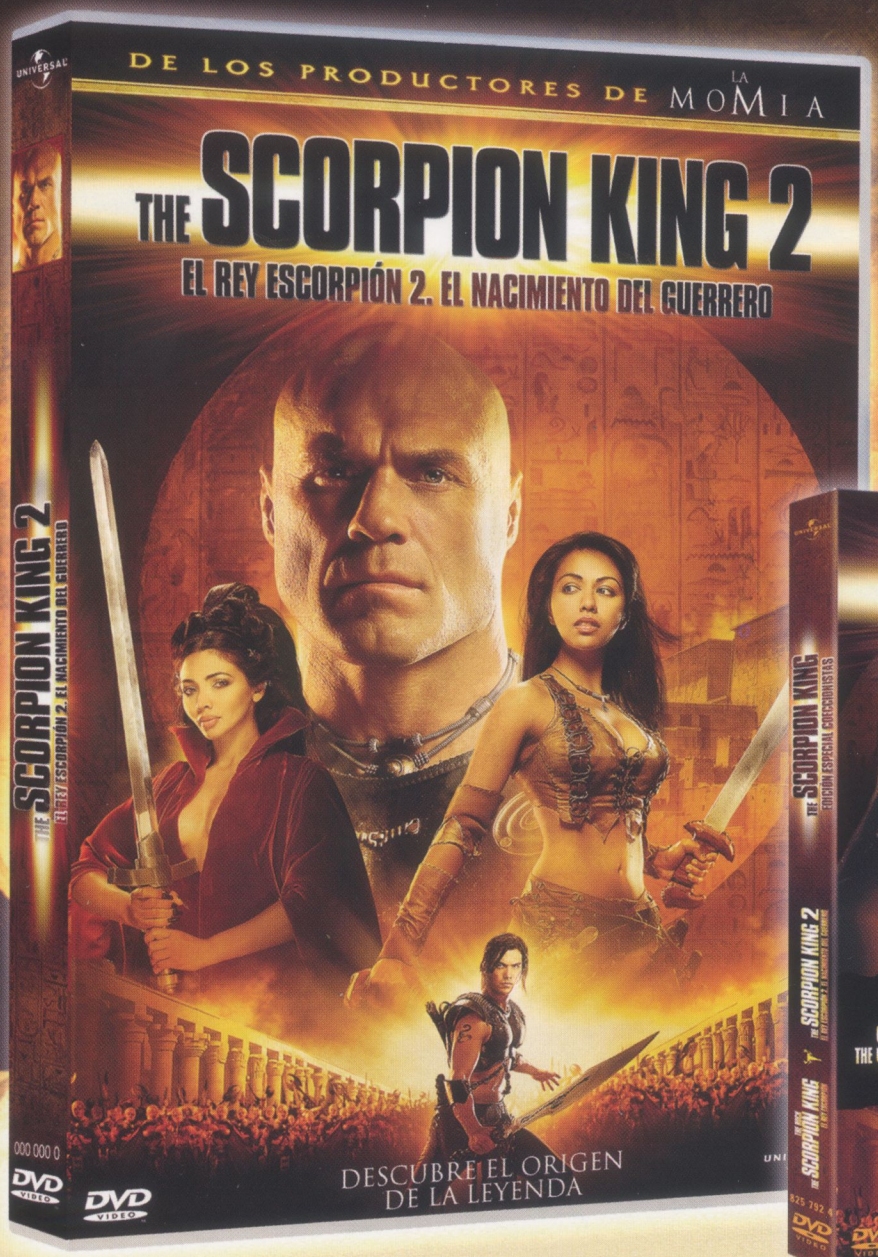
MEGA HIRO es una publicación de Panini España. Todos los derechos reservados. Queda expresamente prohibida la reproducción total o parcial de los textos e ilustraciones incluidos en esta revista.

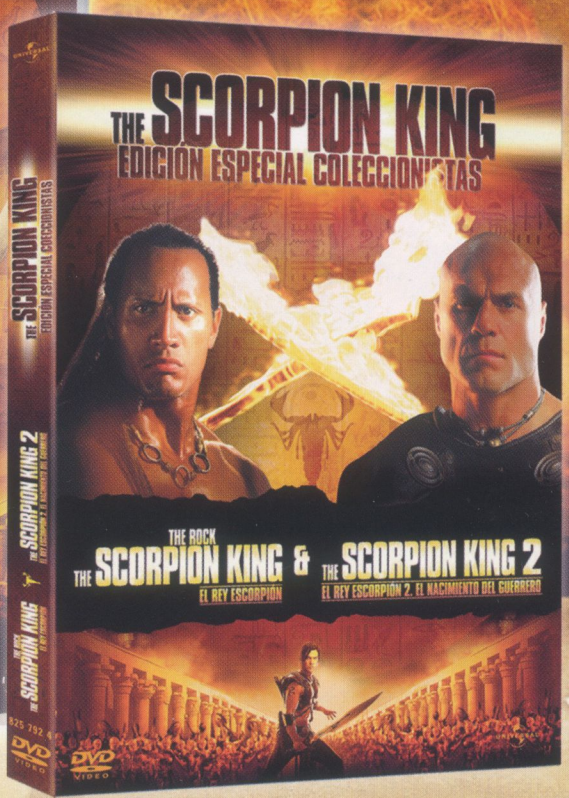
ISSN: 1886-2934
Depósito Legal: Gl-165-2006
6/2008

COPYRIGHTS TOP 25
Shin chan © 1992-2006 USUI YOSHITO / SHIN-EI & TV Asa •One Piece © 1999 Eiichiro Oda/Shueisha, Toei Animation Pokémon © 1997-2006 Nintendo, Creatures, GAME FREAK TV Tokyo, ShoPro, JR. Kikaku. • Campeones © 2001 Yoichi Takahashi/Shueisha.Avex. TV Tokyo. All rights reserved. • Inuyasha © Takahashi Rumiko, Shogakukan, Sunrise, YTV •Detective Conan © Gosho Aoyama/Shogakukan-YTV-TMS •Let's & Go!! © 1996 KOSHITA/Shogakukan, Shopro • Sai Seiya © Masami Kurumada/ Shueisha/Toei Animation •Dragon Ball © Bird Studio/ Shueisha, Toei Animation •Beyblade © HUDSON SOFT/TAKARA - BEYBLADE PROJEC TV TOKYO • Kochikame © Osamu Akimoto / Studio Gallop Fuji TV •Shaman King © Hiroyuki Takei. •Zatch Bell © 200 2006 Makoto Raiku/Shogakukan, Toei Animation •Yugi-O Kazuki Takahashi •Megaman NT Warrior © CAPCOM, Shogakukan, ShoPro, TV Tokyo 2002, 200 •Cardcaptor Sakura film © CLAMP - KODANSHA / CINEMA "CARD CAP SAKURA" PARTNERSHIP serie © CLAMP / KODANSHA / N 21 / NHK •Dragonball Z Budokai Tenkaichi • Dragon Ball Z Supersonic Warriors • Yu-Gi-Oh! GX © Kazuki Takahashi/N TV TOKYO



DESCUBRE EL ORIGEN DE LA LEYENDA





Disponible también
PACK
Edición Especial Coleccionistas

El 24 de Septiembre en DVD

UNIVERSAL

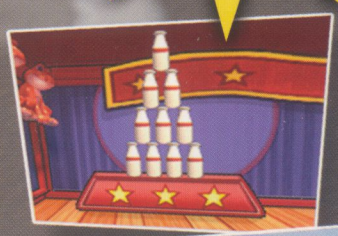
© 2008 Universal Studios. All Rights Reserved.

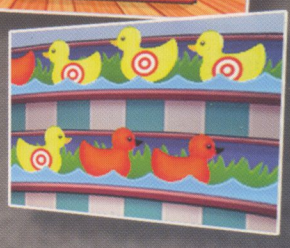
CARNIVAL™
Juegos de Feria

PRIZE

PVP 29,99 €

Nintendo DS™ Lite





¡El 12 de Septiembre para tu Nintendo DS™!

¡Disfraza a tu personaje y llévalo a la feria! Te esperan más de 20 divertidos minijuegos como el Payaso aporreado, tiro al pato, coches teledirigidos y muchos nuevos juegos más.

3+ www.pegi.info

CAT DADDY GAMES

NINTENDO DS™

2K play

© 2008 Take-Two Interactive Software y sus subsidiarias. Carnival Games, el logo de Carnival Games, 2K Play y el logo de 2K Play son marcas comerciales registradas de Take-Two Interactive Software. Cat Daddy Games y el logo de Cat Daddy Games son marcas comerciales registradas de Cat Daddy Games, LLC. NINTENDO DS es una marca registrada de NINTENDO.